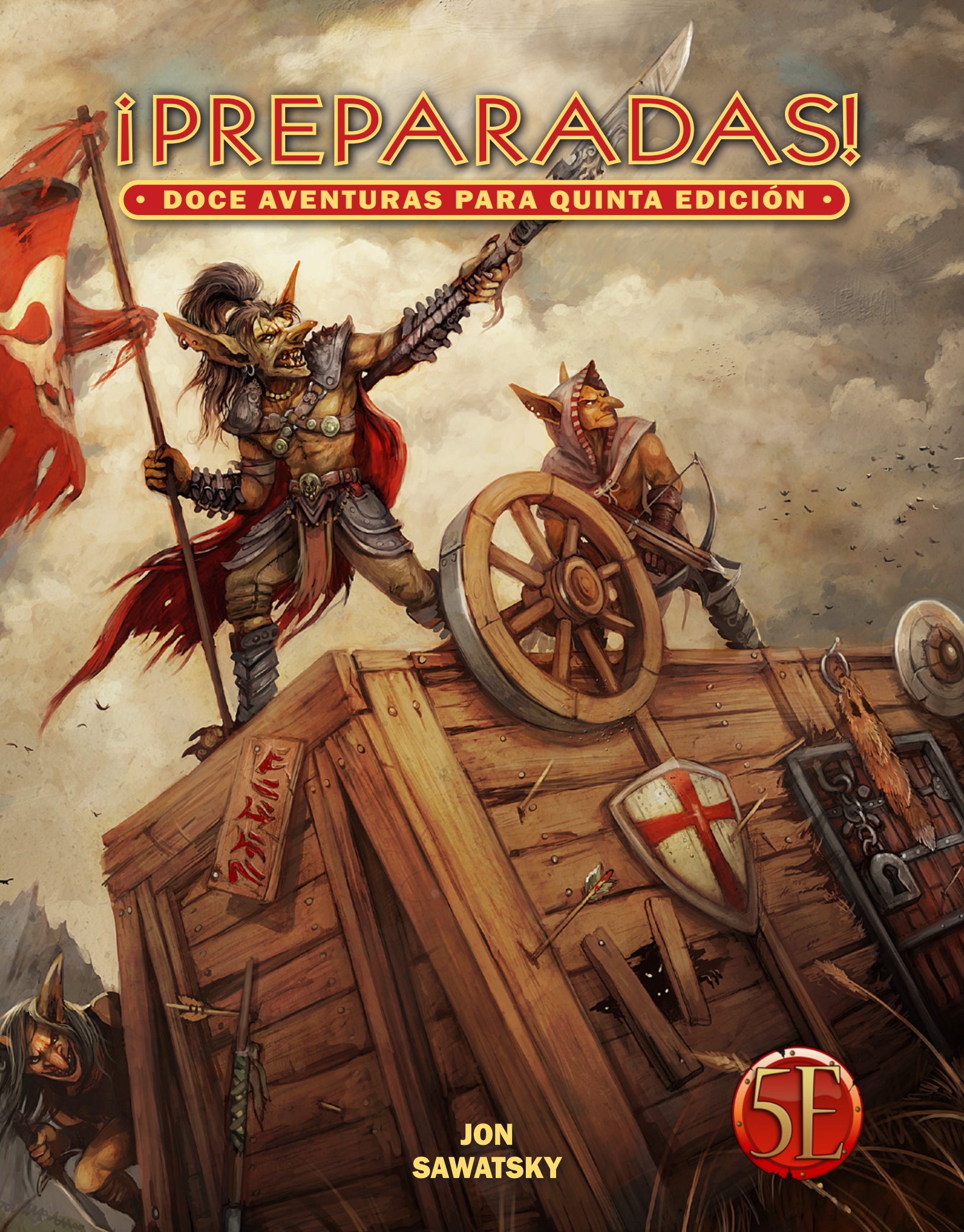
¡PREPARADAS!

• DOCE AVENTURAS PARA QUINTA EDICIÓN •



JON SAWATSKY

¡PREPARADAS!

Doce aventuras para la quinta edición

CRÉDITOS

Diseño: Jon Sawatsky

Ilustración de portada: Simul

Ilustraciones interiores: Storn Cook, Frank Garza, Dio Mahesa, Johnny Morrow y Nakarin Sukontakor

Cartografía: Meshon Cantrill **corrección**: Miranda Horner

Dirección artística: Marc Radle **Maquetación y diseño gráfico**: Marc Radle

Editor: Wolfgang Baur

"Para Adam, el primero en adentrarse en lo desconocido"

CRÉDITOS (EDICIÓN ESPAÑOLA)

Traducción: José Manuel Sánchez García

Corrección: Juan Pedro Betanzos Soto

Maquetación: Miguel Ángel Ruíz León

Coordinación de la línea: Rafael Alguacil Herrera

© 2016 Open Design

Kobold Press, Open Design y sus logotipos con marcas comerciales de Open Design. El logotipo de 5E se usa con permiso de Sasquatch Game Studio.

Los siguientes elementos son identidad de producto, tal y como se define en la OGL v1.0a, sección 1(e), y no son Open Content: todas las marcas comerciales, marcas comerciales registradas, nombres propios (personajes, topónimos, nuevas deidades, etc.), diálogos, tramas, elementos de historia, lugares, personajes, ilustraciones, elementos gráficos, mapas, maqueta e imagen (los elementos declarados antes como Open Game Content no se incluyen).

Open Game Content: Los elementos OGC incluyen los nombres de los monstruos, estadísticas y las habilidades de estos. Ninguna parte de esta obra puede reproducirse bajo ninguna forma sin permiso expreso.

KOBOLD PRESS
P.O. Box 2811. Kirkland, WA 98083. www.KoboldPress.com

Nosolorol Ediciones. C/ Ocaña 32, 28047 Madrid
www.nosolorol.com ediciones@nosolorol.com

ISBN: 978-84-18586-32-3
Depósito legal: M-18789-2021
Copyright © Nosolorol Ediciones, 2021

ÍNDICE

Introducción 2
La fortaleza inexpugnable de Dib (niveles 1-2) 2
Las minas de tuétano (niveles 1-3) 4
La bóveda de Pallon el Piadoso (nivel 2) 6
El manantial Bermellón (niveles 4-5) 7
La habitación con cinco esquinas (niveles 6-7) 9
Sobre el talud glacial (niveles 6-7) 11
Tras sus terroríficos pasos (nivel 7) 13
Mala noche para apostar (niveles 8-9) 15
El cráter ardiente (niveles 9-10) 17
En la cima de la montaña (nivel 11) 18
Bajo los pies de los celebrantes (niveles 12-13) 20
El paso de obsidiana (niveles 14-15) 22

Introducción

Tu DJ está enfermo, pero quieres jugar de todas formas y te has ofrecido a dirigir la partida. O quizá te ha surgido a última hora un Imprevisto Vital que ha consumido el tiempo que sueles emplear para preparar tu campaña, y en verdad todos necesitáis un descanso del persistente Mundo Real. ¡No temas! Con las aventuras aquí incluidas, podrás guiar rápida y fácilmente a tu grupo de aventureros a lo largo de una historia interesante y llena de emoción, derrotar a las fuerzas de los villanos, y evitar un fiasco (o quizá más). Para aquellos personajes jugadores (PJ) que son más pragmáticos: ¡sí, hay recompensas de varios tipos!

Cada aventura incluye información sobre el trasfondo, elementos de aventura, descripciones de las zonas y algunas ideas para continuar la historia iniciada en la aventura. Están organizadas por nivel recomendado y, además, podrás ver dicha información en el índice. Para consultar los perfiles de las criaturas, por favor dirígete al *Monster Manual* de la 5.ª Edición y al *Tomo de las Bestias* (donde podrás encontrar criaturas como el colectivo óseo, el toperro, el gólem de sal y el mirmidón mecánico). Así que ¿a qué estás esperando? ¡Lánzate y prepárate!

La fortaleza inexpugnable de Dib

CUATRO PJ DE NIVELES 1 A2

Viajábamos por el antiguo camino comercial cerca de las Colinas Ciegas cuando lo encontramos: un carromato volcado en la cuneta. Evas se ocultó en las sombras, hizo un reconocimiento y regresó diciendo que había visto algo raro. Habían transformado el carromato de tal forma que parecía una amenazante fortaleza. Las señales de factura goblin eran evidentes: escudos rotos reforzando las paredes, toscas saeteras horadadas en el pescante y una bandera improvisada colgando inerte sobre todo el conjunto. No nos acercamos, pero incluso a cierta distancia el olor del foso inacabado de la extraña fortaleza nos produjo arcadas...

Trasfondo

Hace unos meses, Dib Masticamedianos y sus amigos fueron expulsados de un clan goblin cercano por andar montando peleas sin ton ni son. Sus payasadas, aunque hilarantemente divertidas para ellos, eran destructivas y peligrosas para el resto del clan. Los goblins pasaron varias noches en la campiña antes de descubrir un carromato abandonado al lado de un camino comercial. Allí mismo, la banda de vagabundos transformó el carromato en una inequívoca fortaleza goblin. Han tenido cierto éxito asaltando y desvalijando a los viajeros del camino.

Elemento de aventura A: La fortaleza ataca

Asaltar la fortaleza se considera un encuentro de combate. La fortaleza puede efectuar dos de las acciones siguientes en la posición 10 del orden de iniciativa de cada asalto:

- **Salva de flechas**. Ataque con arma a distancia. +4 a impactar, alcance 80/320 pies, dos objetivos. Impacto: 5 de daño perforante.
- **Lanzazos**. Ataque de arma cuerpo a cuerpo. +4 a impactar, alcance 5 pies, dos objetivos. Impacto: 5 de daño perforante. Los lanzazos tendrán ventaja contra los PJ que estén intentando levantar el carromato.
- **Aceite bastante caliente (Recarga 5–6)**. Rocía con goterones de aceite a todas las criaturas en un radio de 20 pies. Las criaturas tendrán que superar una tirada de salvación de Destreza o recibir 2 de daño de fuego; un tirada con éxito reducirá el daño a la mitad.

Elemento de aventura B: La fortaleza se defiende

Los aventureros pueden derrotar a la fortaleza de múltiples formas.

«Matándola». La fortaleza tiene CA 14 y 40 puntos de golpe. Tiene resistencia al daño perforante y debilidad al daño de fuego (consulta «Fuego» más adelante). Los PJ podrán atacarla como atacarían a un objetivo normal, aunque inmóvil. Cuando los pg de la fortaleza desciendan a 0, los goblins se replegarán a la zona 3.

Derribando la puerta. La puerta trasera del carromato está sólidamente reforzada. Para forzarla habrá que superar una prueba de Fuerza CD 17. La CD de esta prueba se reducirá a 14 si a la fortaleza solo le quedan la mitad de sus pg. Si se derriba la puerta, los goblins se replegarán a la zona 3.

Levantando todo el maldito armatoste. Levantar e inclinar la fortaleza requerirá 2 asaltos. Cada asalto, un PJ deberá superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 17. La CD de esta prueba se reducirá en uno por cada PJ que le ayude. Los PJ que estén levantando el carromato no podrán realizar otras acciones durante ese asalto. Fallar la prueba en el segundo asalto supone volver a empezar de nuevo. Levantar el carromato tendrá como resultado que los goblins se replieguen a la zona 3.

Fuego. Si el carromato sufre daño de fuego, tendrá una probabilidad del 50 % de estallar en llamas. El carromato recibirá 9 (2d6 + 2) de daño de fuego cada asalto en la posición 20 del orden de iniciativa mientras esté en llamas. Si el carromato sufre 24 o más de daño por estar incendiado, los goblins se replegarán a la zona 3.

Elemento de aventura C: Técnicas de lucha libre

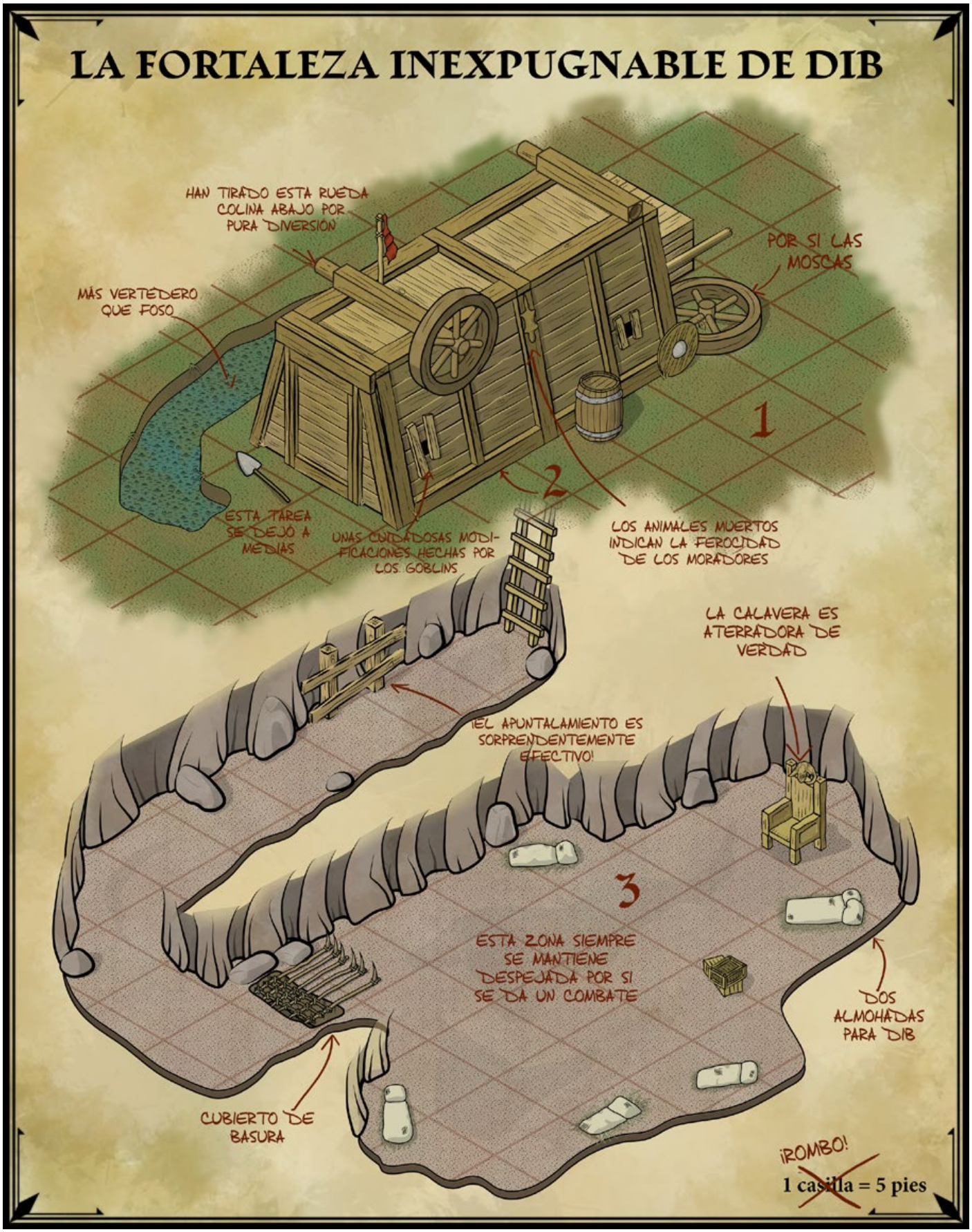
Dentro de la fortaleza, los goblins tendrán ventaja en todas las pruebas y ataques relacionados con apresamientos. Si se ven forzados a entrar en combate cuerpo a cuerpo, serán tan proclives a intentar apresamientos o empujones como a atacar con la espada corta. Dib, por lo demás un goblin normal, cuenta con lo siguiente:

Llave de pierna. Ataque de arma cuerpo a cuerpo. +4 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Impacto: daño contundente y el objetivo tendrá que superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o quedará apresado. Dib puede mantener la llave de pierna indefinidamente, pero no podrá realizar acciones de movimiento y se le considerará derribado mientras lo haga.

Zona 1: El exterior

Han volcado un carromato grande de madera a escasos pies del camino. Un foso incompleto circunda la estructura; las emanaciones de su contenido gelatinoso llegan hasta vuestra nariz incluso a una distancia de cincuenta pasos. El carromato está reforzado con escudos rotos y tablones rapiñados; un desafortunado zorro está clavado de forma nada ceremoniosa sobre una tosca entrada. En las paredes hay saeteras y agujeros horadados y tallados de diversos tamaños, y pueden escucharse susurros y crujidos provenientes del interior. Una bandera hecha con retazos de tela cuelga inmóvil en el aire en calma.

Los goblins no abandonarán la seguridad del carromato voluntariamente. Buscan objetivos más fáciles que un grupo de aventureros, así que permanecerán bajo el carromato y atacarán como se ha descrito anteriormente. Por norma general, si parece probable que el carromato vaya a ser destruido, los goblins se replegarán a la zona 3.


LA FORTALEZA INEXPUGNABLE DE DIB
HAN TIRADO ESTA RUEDA COLINA ABAJO POR PURA DIVERSIÓN
POR SI LAS MOSCAS
MÁS VERTEDERO QUE FOSO
1
2
ESTA TAREA SE DEJÓ A MEDIAS
UNAS CUIDADOSAS MODIFICACIONES HECHAS POR LOS GOBLINS
LOS ANIMALES MUERTOS INDICAN LA FEROCIDAD DE LOS MORADORES
LA CALAVERA ES ATERRADORA DE VERDAD
¡EL APUNTALAMIENTO ES SORPRENDENTEMENTE EFECTIVO!
3
ESTA ZONA SIEMPRE SE MANTIENE DESPEJADA POR SI SE DA UN COMBATE
DOS ALMOHADAS PARA DIB
CUBIERTO DE BASURA
¡ROMBO!
1 casilla = 5 pies

ZONA 2: BAJO EL CARROMATO

El interior de la fortaleza improvisada es un lugar húmedo y pestilente. Un pequeño caldero con grasa animal licuada hierve sobre un fuego humeante. Hay varias lanzas de pobre manufactura tiradas en el suelo. Una escalera indica que los habitantes del carromato han excavado bajo tierra.

Si alguien asalta su fortaleza, los cinco **goblins** que hay en su interior se replegarán al salón del trono. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 permitirá descubrir un saco aceitoso escondido bajo una piedra. Contiene 25 pp y unas cuantas piedras brillantes.

ZONA 3: TÚNEL Y SALÓN DEL TRONO

El túnel, excavado precariamente y apuntalado con tablones, discurre en línea recta 30 pies y luego gira con brusquedad. La morada de los goblins se encuentra a la vuelta de la esquina. Una solitaria antorcha titilante ilumina la pequeña cámara y el trono improvisado al otro extremo. Varios ojos perversos parpadean detrás de cinco pequeños montículos hechos con tierra y ropa de cama. El sonido de unas cuerdas de arco al tensarse llega hasta vuestros oídos.

Los goblins atacarán a distancia desde su cobertura media hasta que les traben en combate cuerpo a cuerpo. En la entrada de la cámara hay una sencilla trampa de pinchos. Habrá que superar una prueba de Percepción (Sabiduría) CD 12 para descubrir la trampa. Desarmarla requerirá una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 2. Seis pinchos afilados saldrán disparados del suelo si se falla a la hora de descubrir o desarmar la trampa. Los PJ que estén a 5 pies de esta tendrán que superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o recibirán 1d6 (4) de daño perforante; superar la tirada de salvación reducirá el daño a la mitad.

El trono oculta los tesoros de Dib. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 revelará que el asiento del trono está suelto e inclinado. Hay un cofre pequeño de madera dentro con 60 pp, 15 po y un retal de tela con el diseño de la fortaleza de Dib garabateado con tinta emborronada.

Conclusión

Sin duda, las autoridades locales agradecerán a los PJ que hayan eliminado esa molestia de la vera del camino. ¿Qué hay del clan del cual Dib y su séquito fueron expulsados? ¿Cómo han podido perfeccionar los goblins esas técnicas de lucha libre tan poderosas? Quizás todo el clan practica el combate sin armas; el deseo de poner a prueba sus habilidades contra las gentes civilizadas crecerá a medida que los grupos clandestinos de lucha libre aumenten en número.

Las minas de tuétano

CUATRO PJ DE NIVELES 1 A 3

Fui capturado por los perros malignos cuando acampaba cerca de la ciénaga de Agav. Me arrastraron a su guarida y hasta que escapé no me di cuenta de lo que era el lugar en realidad: una enorme y huesuda ala enterrada en la ladera de una colina. Me encadenaron a oscuras con una vela hecha de cera nauseabunda y me obligaron a excavar en el tuétano. Sus ataduras eran chapuceras, así que escapé algunos días más tarde mientras dormían. ¿Cuál era su propósito al extraer el tuétano? No sabría decirte…

Este texto no especifica el número de enemigos de cada encuentro; ajústalo para adaptarlo al nivel de desafío que quieras crear.

Trasfondo

Las minas de tuétano se han excavado tanto dentro como alrededor del ala fosilizada de un leviatán desconocido. Una pequeña manada de kobolds vive y trabaja en las minas, que están plagadas de trampas. Los kobolds defienden la zona con ferocidad y patrullan las inmediaciones de la mina. Por la noche, un puñado de urds inspeccionan la zona desde el aire. Los urds viven en las profundidades de las puntas del ala.

Lidera la manada Rikir, un ejemplar grande y salvaje que perdió un ojo durante un combate con unos goblins cercanos. Rikir es el responsable de las ingeniosas trampas repartidas por todo el lugar.

Elemento de aventura A: el tuétano

El tuétano proveniente del ala es una sustancia adictiva para los kobolds y algunos se han visto afectados por su consumo continuado. Además de Rikir, uno de cada cinco kobolds de los que hay en las minas ha adquirido la siguiente acción:

Visiones del leviatán. *Al mirar al kobold a los ojos, te precipitas repentinamente a través de un paisaje tormentoso de pesadilla: un terrorífico leviatán aletea entre lluvia y relámpagos… ¿Qué maldad contemplas, perdido entre las dimensiones?* Recarga (6); todos los enemigos a 30 pies o menos deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedarán asustados durante un asalto.

El consumo del tuétano produce visiones terroríficas de tormentas y monstruos malévolos que aletean cruzando el cielo. Los PJ que prueben el tuétano tendrán que superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedarán paralizados durante un día. Aquellos PJ que estén paralizados podrán repetir la tirada de salvación cada hora. Cuando se libren de la parálisis, descubrirán que pueden leer, escribir y conversar en el idioma dracónido. El efecto concluirá tras cinco descansos largos.

Elemento de aventura B: las trampas de Rikir

Foso de los ciempiés. *Al caer, aterrizáis sobre un terreno desigual. Un horror reptante se mueve cerca de vosotros.* La trampa de pozo consiste en un suelo falso camuflado con pericia que cubre un foso de 10 pies de profundidad. Tres **ciempiés gigantes** atacarán a quien caiga en el pozo. Descubrir el suelo falso requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12. Los PJ podrán rodearla con facilidad.

Caja de murciélagos. *Un ligero traspiés al caminar y la rotura audible de un alambre os alertan sobre la trampa. Procedente de la oscuridad se acerca una cacofonía creciente de alas correosas.* La trampa de la caja de murciélagos consiste en una cuerda-trampa ingeniosamente escondida que liberará un **enjambre de murciélagos** de una jaula de madera a 20 pies de altura. Los murciélagos atacarán a cualquiera que esté en el pasillo. Descubrir la cuerda-trampa requerirá superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12.

Se puede pasar por encima de la trampa (sin hacer ninguna tirada) o desactivarla con una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 10.

ZONA 1: LA ENTRADA

La articulación del hombro de un ala gigantesca sobresale de la ladera de una colina. Han ahuecado el hueso hasta convertirlo en un túnel improvisado; las paredes, suelos y techos óseos están cubiertos de dibujos emborronados que representan a unos humanoides caninos. Cerca de la entrada hay montones de huesos y herramientas rotas.

De todas las zonas de las minas, es en la entrada donde más probable resultará hallar trampas. Además de las trampas anteriormente descritas, la entrada está vigilada por centinelas **kobolds**. A no ser que se elimine con cuidado a los centinelas, alertarán de la presencia de intrusos a la manada mediante unos silbatos que emiten una única y extraña nota. Los kobolds de las minas suelen estar inquietos; no será difícil alejar a los centinelas de sus puestos con sonidos que les intriguen o luces parpadeantes. Se puede encontrar un túnel secreto en la entrada con una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13. El túnel desemboca en las profundidades de los confines.

ZONA 2: EL NEXO

El túnel se ensancha hasta formar una cámara grande e irregular. Hay una hilera de vasijas toscas de arcilla carmesí en la pared este. Un dibujo emborronado que muestra a una gigantesca criatura alada preside la sala. Hay varias camas con aspecto de nido desperdigadas sobre el suelo terroso.

En el probable caso de que los kobolds descubran la presencia de intrusos en su guarida, se atrincherarán en sus alojamientos, en el nexo del ala. Varios **kobolds** se apostarán con cobertura media cerca de la entrada del nexo y atacarán con hondas cuando los PJ se acerquen. Rikir y algunos guardias kobolds tomarán posiciones con cobertura media al fondo de la sala y atacarán con hondas cuando los PJ entren. En cuanto los PJ hayan accedido a la sala, el resto de los kobolds entrará en combate cuerpo a cuerpo e intentará impedir que los PJ tomen como objetivo a Rikir y sus guardias. El tuétano de las vasijas es mágico, y una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 10 revelará que puede que sea peligroso consumirlo.

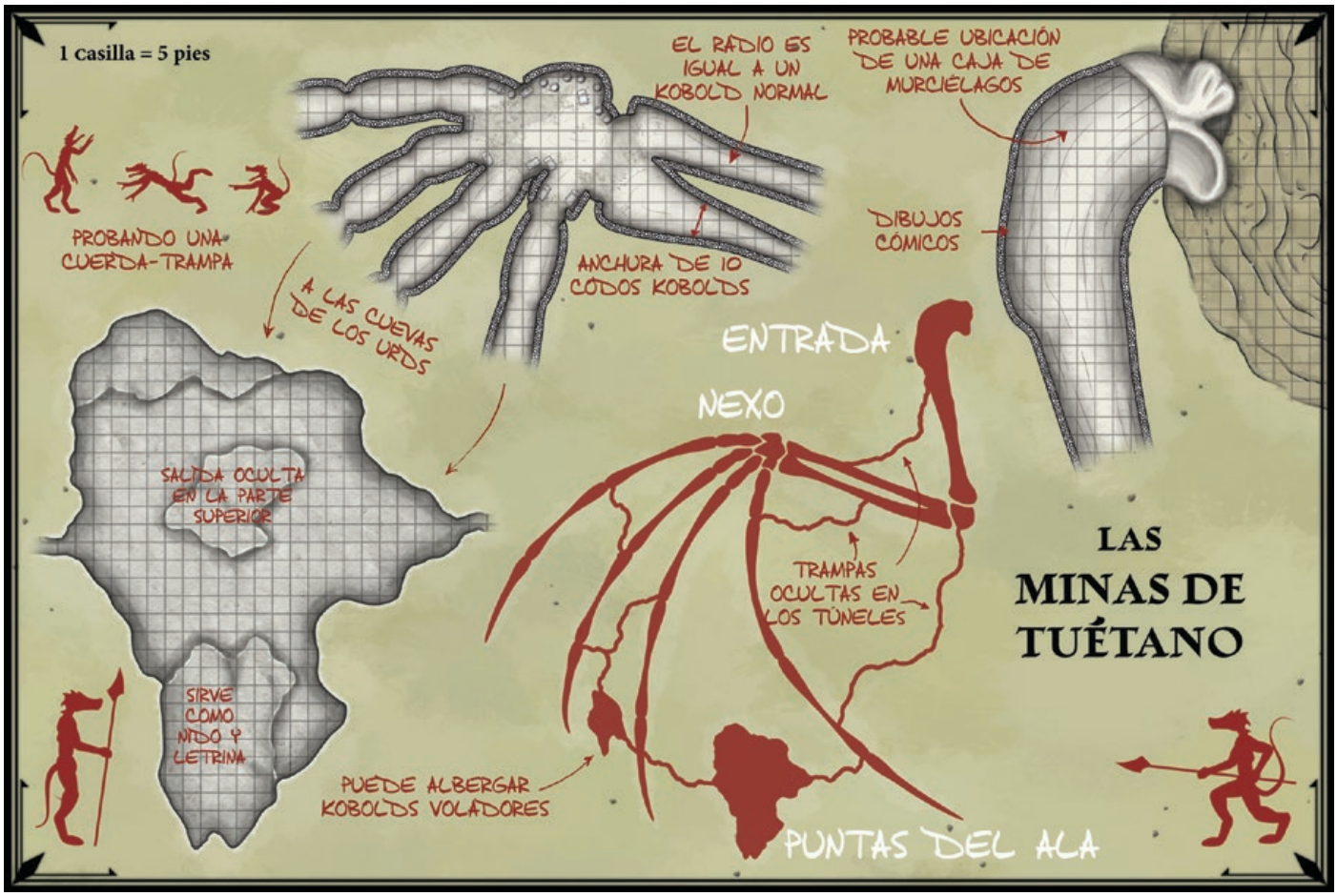
ZONA 3: PUNTAS DEL ALA

El túnel se estrecha hasta que tenéis que gatear para continuar; al final, descubrís una abertura que desemboca en una enorme cueva de piedra. Hay montones de excremento en el suelo, y se oyen sonidos de algo que se arrastra procedentes de la oscura parte superior.

Las puntas del ala se adentran profundamente en la tierra. Una bandada de **urds** vive entre los extremos más alejados de esta, y guardan las distancias con el resto de la manada. Los urds han excavado cuevas que se entrecruzan con el ala, y anidan en la parte superior de las sombras, desde donde lanzan piedras a los intrusos. No consumen el tuétano.

Tesoro

Los tesoros destacables de las minas incluyen una vasija de pintura roja elaborada con el tuétano. Es casi imposible quitarla de la mayoría de las superficies, y brilla, débil, con un inquietante tono carmesí. En las profundidades de los confines hay una pluma perfectamente conservada del monstruo cuyos huesos forman las minas. Sería un excelente *bastón +1*, y un artesano avezado podría usarla para crear varias *flechas +1*. A Rikir le encantan las monedas y baratijas, y es muy probable que haya escondido una pequeña cantidad en el nexo.


1 casilla = 5 pies
EL RADIO ES IGUAL A UN KOBOLD NORMAL
PROBABLE UBICACIÓN DE UNA CAJA DE MURCIÉLAGOS
PROBANDO UNA CUERDA-TRAMPA
DIBUJOS CÓMICOS
ANCHURA DE 10 CODOS KOBOLDS
A LAS CUEVAS DE LOS URDS
ENTRADA
NEXO
SALIDA OCULTA EN LA PARTE SUPERIOR
TRAMPAS OCULTAS EN LOS TÚNELES
LAS MINAS DE TUÉTANO
SIRVE COMO NIDO Y LETRINA
PUEDE ALBERGAR KOBOLDS VOLADORES
PUNTAS DEL ALA

Conclusión

¿A quién amenaza la existencia de las minas? ¿Qué se puede aprender del leviatán en el que se han excavado? ¿Qué otros peligrosos enemigos acechan más allá de este lugar?

La bóveda de Pallon el Piadoso

CUATRO PJ DE NIVEL 2

Es verdad, me contrataron para navegar más allá de los Dientes de la Bruja. Eran cuatro aventureros que querían labrarse una reputación; ¿quién era yo para agriarles el sueño? Les llevé a una distancia de un paseo en bote de remos del lugar situado junto a la puerta en la roca. Sé tanto de ese lugar como cualquier otro marinero: nada. Al hombre que construyó esa puerta y el interior se le conocía como Pallon el Piadoso, un pirata de cierto renombre. Teniendo en cuenta lo que hizo en vida, no sé cómo pudo haberse congraciado con ningún dios al morir. ¿Qué fue de los aventureros? Bueno, imagino que vosotros cuatro queréis que os lleve. Quizás encontréis la respuesta allí.

Trasfondo

Un famoso capitán pirata comenzó a adorar a un dios de alineamiento legal en sus últimos años de vida. Tras una vida entera dedicado a saqueos, pillajes, abordajes y asesinatos a lo largo de toda la costa, el temible Pallon el Despiadado se renombró a sí mismo como Pallon el Piadoso. Pero es difícil reconciliarse con un pasado violento, y el viejo lobo de mar sucumbió lentamente a la locura. Su posesión más preciada era una balanza que reflejaba perfectamente su propio conflicto interno. La balanza de malpesar está enterrada a gran profundidad en la cámara del tesoro de su demente bóveda, en un isla rocosa.

Elemento de aventura A: Conflictos internos

En diferentes momentos (a discreción del DJ) durante la exploración de la bóveda por parte del grupo, el sentimiento de culpa de Pallon amenazará mágicamente a los PJ. Estos se verán obligados a relatar algún momento de su pasado en el que hubieran hecho un mal terrible. No hay tirada de salvación para evitar esta confesión forzada. Después de contar la historia, los aventureros tendrán que hacer una tirada de salvación de Carisma CD 10 para evitar sufrir un nivel de cansancio.

Elemento de aventura B: Conflictos externos

Al comienzo de los dos combates que se darán en el lugar, la naturaleza cruel de Pallon amenazará con imbuirse por medios mágicos en la personalidad de los PJ . Todos habrán de superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 10 o se tornarán despiadados durante 3 asaltos. Mientras lo sean, los personajes no podrán auxiliar ni tomar como objetivos a otros PJ con conjuros o habilidades que les ayuden. Los efectos pasivos no se verán afectados. El DJ deberá utilizar su buen juicio al resolver este efecto.

Zona 1: La puerta

Hay un cuenco de plata incrustado en el centro de la puerta, con una pequeña inscripción grabada sobre este. Una gaviota os observa desde una elevación cercana; sus ojos reflejan las opacas aguas grises.

La inscripción reza: «Da para recibir». Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 revelará restos de sangre seca en el cuenco. La puerta se deslizará hasta quedar abierta tras depositar 3 puntos de golpe en sangre en el cuenco. La puerta es extremadamente resistente al daño físico (CA 17, 70 pg). Los ataques no mágicos contra esta que no se hagan con una maza tendrán desventaja en la tirada de ataque. Una prueba de Sabiduría (Per-

LA BÓVEDA DE PALLON EL PIADOSO
Aunque sus hazañas como pirata fueron modestas, los logros de Pallon con las puertas accionadas por engranajes son legendarios.
¿Señalando?
Los tablones de madera fueron antaño una mesa
¡El esqueleto se guarda una pista! (Literalmente, en la mano)
La bóveda y el tesoro... ¿seguro que mereció la pena?
Puede que les caigan piedras en la cabeza a los incautos... ¡y ese será el MENOR de vuestros problemas!
¡AAAAAAAAAAL!
¡La puerta secreta se abre con un ESTRUENDO chirriante!
Las tablillas apenas tienen sentido...
¡La puerta bebe SANGRE!
Otra cosa no, pero Pallon era un maestro de los sistemas mecánicos
1 casilla = 5 pies
1
2
3
4
5

cepción) CD 15 revelará el mecanismo que la destraba, que se podrá activar con una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 17.

ZONA 2: EL DESCENSO

Un túnel desciende bajo el nivel del mar. La mampostería inacabada es tosca, y el suelo está cubierto de grava. Una capa fina de cieno salobre cubre la zona. Al final del túnel, descubrís una pequeña sala con una pila de planchas de madera podrida en una esquina.

La cámara al final del túnel tiene una salida a la zona 4. Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 en la entrada revelará unos restos esqueléticos aferrados a una piedra del tamaño de un puño que tiene inscrita la palabra «inmoralidad». Realizar con éxito otra prueba de Sabiduría (Percepción) CD 14 revelará un pasadizo secreto que conduce a la zona 3.

ZONA 3: EL ORATORIO

Tras descender por el angosto pasadizo, desembocáis en una cámara circular que alberga un sencillo altar de piedra en la pared del fondo. Hay una docena de tabletas de piedra con inscripciones desperdigadas por el suelo. Cuatro figuras yacen en el suelo, justo ante el altar.

Las tabletas contienen divagaciones incoherentes y plegarias. Son al mismo tiempo alabanzas a las virtudes de un dios anónimo y amenazas de desencadenar su ira sobre los transgresores. Las cuatro figuras se levantarán y girarán al mismo tiempo en cuanto los PJ se acerquen. Los **zombis** gorgotearán la palabra «inmorales» mientras se arrastran para atacar. Superar una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10 al inspeccionar las tabletas revelará un mensaje críptico de Pallon que dice que «para vencer al mal hace falta mucha inmoralidad».

ZONA 4: LA SALA DEL JUICIO

A diferencia de la entrada, esta sala se caracteriza por sus paredes de piedra de impecable factura. Es evidente la pericia de la obra de mampostería de la estancia; la pared del fondo deja entrever el marco de una puerta sellada con piedra. Hay montones de piedras en el suelo de la habitación.

Un sencillo examen de la sala desvelará que las piedras están grabadas con la palabra «inmoral». La pared del fondo alberga la puerta sellada que conduce a la zona 5. Al lado de la puerta hay un agujero de un tamaño lo suficientemente grande como para meter una de las piedras grabadas. Una inscripción cerca del agujero dice: "Haz el mal para que comience el juicio; vuelve a hacer el mal para alcanzar el bien". Introducir una piedra grabada con «inmoral» en la pared precipitará lo siguiente:

- La puerta de la bóveda (si sigue intacta) se sellará.
- Una luz mágica radiante inundará la bóveda. Todos los PJ tendrán que superar una prueba de Constitución CD 10 o quedarán cegados durante un minuto. Los muertos vivientes que estén en la bóveda sufrirán 2 de daño radiante. Los lanzadores de conjuros identificarán la luz como radiante.

Tras el fogonazo de luz (y solo la primera vez), aparecerán tres **sombras** que atacarán al grupo. En cada asalto de combate, otra piedra grabada con "inmoral» caerá a la sala del juicio desde una abertura situada en el techo. El grupo podrá continuar metiendo piedras por el agujero a un ritmo de una por asalto. Hacerlo requerirá una acción. Las sombras sufrirán el daño cada vez que se haga, pero el grupo se expondrá a quedar cegado. Cuando se derrote a las sombras, una piedra grabada con «rectos» caerá del techo. Meter esta última piedra en el agujero abrirá todas las puertas de la bóveda.

ZONA 5: LA CÁMARA DEL TESORO

Un sencillo cofre de madera reposa en el centro de esta pequeña cámara. El agua del mar se filtra a través de las paredes, y hay un fuerte olor salobre.

El cofre contiene la balanza de malpesar, un juego de balanza y pesas, todo de plata. Además, en una nota manuscrita de Pallon, se puede leer:«He aquí la verdad: no todas las cosas están en equilibrio, y ni el bien ni el mal pueden pesarse el uno a costa del otro». La balanza no funciona, y ofrecerá mediciones al azar por sistema. Tiene un valor de 75 po.

Conclusión

¿Qué incidente empujó a Pallon a buscar la redención? Quizás la respuesta se halle ahí fuera, en la mar: una historia secreta que guarda un primer oficial de a bordo achacoso. ¿Dónde escondió el vil Pallon su verdadero tesoro, y a quién contrató para construir su extraña bóveda repleta de trampas y muertos vivientes?

El manantial Bermellón

CUATRO PJ DE NIVELES 4 A 5

El primer conjuro en ser lanzado aún no ha terminado su obra.
- Grabado antiguo en arenisca, autor desconocido.

Trasfondo

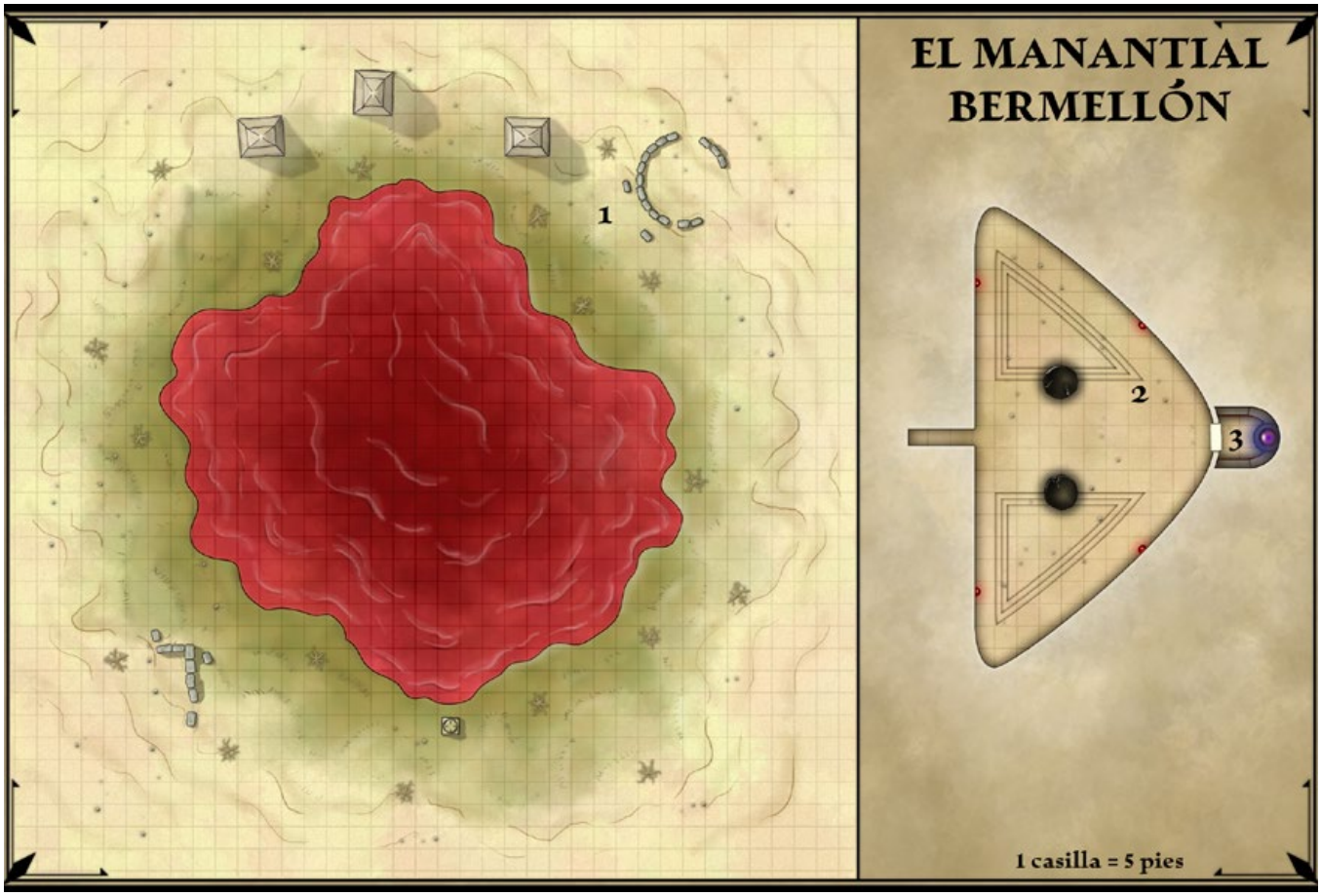
Unas extrañas luces en el desierto guían a los PJ a un oasis olvidado tiempo atrás. Mientras viajan hacia la luz, los PJ sufrirán la amenaza de una magia tan antigua que desafía toda clasificación. Al llegar a la orilla reseca de un estanque del color de la sangre, los PJ descubrirán un dial antiguo y tres columnas parecidas a dientes que surgen del suelo. Al girar el dial el agua será absorbida mágicamente al interior de las columnas huecas. Si el estanque se vacía, se revelará una pequeña puerta en el fango teñido de carmesí. Tendrán que derrotar a un elemental de agua disuelto en sangre antes de continuar.

Una vez dentro, los PJ serán partícipes de un oscuro ritual activo desde el principio del mundo. El guardián del lugar, un feérico inmortal que habita una poderosa armadura, dará pocas explicaciones sobre la naturaleza del ritual, y querrá asegurarse de que no le hablan a nadie sobre el manantial Bermellón.

Elemento de aventura A: Magia primordial

Al acercarse al manantial Bermellón se activarán las poderosas defensas mágicas que su creador dejó al abandonarlo. Los lanzadores de conjuros cuya característica principal sea Inteligencia sentirán oleadas sutiles de fuerza a una distancia de una milla. Una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 14 revelará que la magia es antigua y primordial en esencia; los PJ que tengan un trasfondo académico tendrán ventaja en esta prueba. Si el resultado de la prueba es excepcional (17+), el PJ adquirirá un conocimiento profundo sobre la naturaleza de la magia en el mundo; tendrá ventaja en todas las tiradas de Inteligencia durante 24 horas.

Onda de choque. Cuando los PJ estén a media milla del oasis, se activarán las defensas. Una onda de fuerza descomunal explotará desde el manantial. Primero, los PJ tendrán que superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o serán lanzados 20 pies hacia atrás, sufriendo 7 (2d6) de daño contundente al rodar por la arena. Con un tirada de salvación de Constitución CD 12 los PJ evitarán quedar ensordecidos durante una hora a causa de este efecto. Por último, todos los PJ se verán forzados a visualizar y después compartir la primera vez que se encontraron con la magia. Quien rehúse compartir su experiencia sufrirá 2 (1d4) de daño psíquico.



ELEMENTO DE AVENTURA B: EL RITUAL DE LOS FINALES

Ante vosotros, una esfera oscura gira en un mar de estrellas. La tonalidad de la esfera transita desde el carmesí hasta el azul regio en un ciclo sin fin. Un acorde musical suena sin parar; sus notas rasgan las ligaduras que anclan vuestra mente a la realidad.

El ritual de los finales es uno de varios rituales que mantienen la magia del primer conjuro. Nadie conoce el objetivo final del conjuro original, pero unos valientes aventureros y eruditos bien podrían desvelar aún sus secretos. Las acciones necesarias para detener el ritual y los efectos resultantes de tal intromisión se dejan en las manos del DJ. Los lanzadores de conjuros cuya característica principal sea Inteligencia podrán aprender una versión menor del ritual con una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15. Se podrá lanzar semanalmente con un requisito de 500 po en componentes (a discreción del DJ) y sumará 1 a la CD de las tiradas de salvación de los conjuros del lanzador durante una semana.

ELEMENTO DE AVENTURA C: LA ARMADURA DEL GUARDIÁN

Las placas superpuestas del metal color obsidiana no permiten reflejo alguno. Una diminuta criatura de aspecto feérico, suspendida en una esfera de destellante luz mágica os contempla, enigmática, desde el centro de la misma.

El perfil de la armadura es como el de un **minotauro**. Actúa como un oponente adicional, aunque está bajo el control del portador. El portador tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros mientras permanezca en la armadura. La armadura no interfiere con las acciones o habilidades del portador. Considera a la armadura y al portador como dos objetivos distintos cuando resuelvas conjuros y efectos.

Se puede tomar como objetivo al portador, pero será inmune a los ataques y efectos que le fueran a expulsar de la armadura. Si los puntos de golpe de la armadura descienden a 0, «morirá» y el portador se verá expulsado.

ZONA 1: JUNTO AL OASIS

Hay un estanque sanguíneo rodeado de vegetación marchita a los pies de tres imponentes columnas de piedra. Las columnas aserradas se elevan como dientes desde unas fauces enterradas en la arena. Un dial de piedra descansa sobre un pequeño pedestal al otro lado del estanque; su superficie está marcada con cuatro líneas bien diferenciadas.

El dial tiene cuatro posiciones. Girar el dial requiere una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10. Si se gira el dial en el sentido de las agujas del reloj desde su posición inicial, comenzará el trasvase de agua desde el estanque a las columnas huecas. Cuando el dial alcance su posición final, el estanque quedará vacío y revelará la pequeña puerta que conduce a la zona 2.

Un asalto después de que el estanque se vacíe, el agua de las columnas saldrá propulsada hacia el aire y formará un **elemental de agua** que atacará a los PJ. Al dañar al elemental la "sangre" de la criatura se derramará en la arena cercana en forma de símbolos de escritura dracónida. Tras su derrota, los PJ que sepan leer dracónido podrán estudiar el texto mediante una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 10; si la superan, desvelarán el siguiente mensaje: «*Antes de que las palabras fueran ambiciones divinas*».

La vegetación cercana al estanque se animará e intentará enmarañar al grupo. En la posición 20 del orden de iniciativa, las plantas fibrosas atacarán a los pies de un PJ que esté a 50 pies o menos del borde del estanque vacío. Si supera una tirada de salvación de Destreza CD 12, evitará caer derribado. Al derrotar al elemental, las plantas cesarán sus ataques.

ZONA 2: LA BÓVEDA INSONORA

Esta angosta cámara triangular se sustenta mediante dos oscuras columnas de piedra situadas en el centro. El sonido queda extrañamente enmudecido en el lugar; las voces se propagan unos pocos pies y se desvanecen en la oscuridad. El aire estancado sugiere que la bóveda lleva largo tiempo sellada.

El ritual de la zona 3 es el causante de los efectos acústicos. Los mensajes orales solo se propagan un máximo de 5 pies antes de quedar silenciados. Los conjuros y efectos que requieren que los objetivos los oigan sisean y fallan si el objetivo está a más de 5 pies. El vigilante eterno del ritual, un **mamura**, habita la pequeña cámara, dentro de la armadura del guardián (consulta el elemento de aventura C). La armadura y el mamura harán sus acciones en el orden de iniciativa del mamura. El mamura comenzará el combate lanzando su repertorio de conjuros mientras que la armadura utilizará sus ataques de carga y cornada pródigamente.

Lanzamiento de Conjuros Innato. La aptitud mágica del mamura para lanzarlos es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +6 a impactar con ataques de conjuro). Puede lanzar los siguientes conjuros innatos, que solo requieren componentes verbales:

A voluntad: *rayo de escarcha*

1/día cada uno: *orden imperiosa*, *oscuridad*

Cada asalto, en la posición 5 del orden de iniciativa, las columnas (CA 10, 15 pg) realizarán un ataque (a distancia 20/40, +6 a impactar, 3 (1d6) de daño de fuego). Destruir ambas columnas provocará un pequeño derrumbe que infligirá 4 (1d6 + 1) de daño contundente, o solo la mitad si se supera una tirada de salvación de Destreza CD 10. Cualquiera que registre los restos de la armadura encontrará la llave de la puerta de la zona 3. La inscripción situada sobre la puerta 3 está escrita en dracónido y dice: «Aquí surge el fin».

ZONA 3: LA RECÁMARA RITUAL

La puerta da paso a una pequeña recámara. Tres compartimentos cerrados con llave la circundan a la altura del hombro. Una luz tenue emana desde el fondo. Suena un débil acorde musical, que aumenta de volumen a medida que os acercáis a la luz.

La puerta de acceso a esta zona tiene una cerradura compleja. Forzarla sin un examen apropiado exigirá superar una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 21. Si los PJ tienen éxito antes en una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 12, la CD para forzar la cerradura se reducirá a 10. Tras la puerta hay una pequeña recámara que alberga un ritual interminable lanzado cuando apareció la magia. El ritual se describe en el elemento de aventura B. Los tres compartimentos están cerrados con llave y pueden abrirse usando herramientas de ladrón y superando una prueba de Destreza CD 14. También podría intentarse con una palanqueta y una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 15.

Tesoro

Hay 500 po en concepto de componentes de conjuros en los compartimentos de la zona 3. Un herrero habilidoso podría reforzar una armadura de placas con las piezas de la armadura del guardián. Dicha armadura aumentará su peso en 20 libras y otorgará al portador resistencia al daño perforante.

Conclusión

La magia primordial se mantiene activa gracias a varios rituales similares al del manantial Bermellón. Para averiguar la naturaleza de esta magia, los PJ tendrán que localizar sus ubicaciones. ¿Cuál es el efecto principal del primer conjuro que se lanzó? ¿Quién fue el lanzador, y de qué manera está el destino de los PJ ligado al resultado del conjuro?

La habitación con cinco esquinas

CUATRO PJ DE NIVELES 6 A 7

Es cierto, solía andar con los Indómitos cuando Búho era el cabecilla. Pero ahora no tengo tratos con ellos; no después de lo que vi. Tengo estómago para todo tipo de cosas, menos para lo que entreví a través de la puerta del fondo de la guarida. Una habitación con una pared que cambiaba de forma (como un puzle que se completara solo) me aterró de una manera que nunca había sentido o he vuelto a sentir. No sé qué tipo de asunto tenebroso tienen entre manos los Indómitos, pero ahora ninguno tiene sombra, o al menos no del tipo que verías al sol.

Trasfondo

Los Indómitos son una banda callejera de una gran ciudad. Un cambio reciente de liderazgo ha transformado a su integrantes: de carteristas y ladrones de casas han pasado a cometer secuestros para una aberración interdimensional llamada Xlrieh'oc. Ahora, su guarida es una fábrica extraña y perversa, capaz de extraer la esencia material de una persona; el proceso deja a la víctima etérea en parte, mientras que su figura deja de proyectar sombra alguna. Aunque la mayoría de las víctimas muere durante el procedimiento, a quienes sobreviven los reclutan para la banda. La esencia extraída se empaqueta y envía al plano de origen de la aberración a través de una brecha entre los dos mundos situada en la trastienda de la guarida.

Elemento de aventura A: La maldición

Todos los miembros de la banda son supervivientes del extraño ritual de extracción. Debido a ello, sufren una maldición con los siguientes efectos.

- Resistencia a las armas no mágicas (contundentes, cortantes y perforantes)
- +5 a las tiradas de sigilo
- Debilidad al fuego
- Desventaja en todas las tiradas realizadas a la luz del sol

*La maldición solo afecta a los miembros humanoides de la banda.

Elemento de aventura B: Símbolos de Xlrieh'oc

Tres símbolos, dibujados en referencia a Xlrieh'oc, mantienen abierto el portal a esta dimensión y causan efectos diversos en quien los contempla. Después de que un PJ haya sido afectado por un símbolo, o haya superado una tirada de salvación contra sus efectos, será inmune a ese símbolo en particular. Si se destruyen los tres símbolos, se cerrará el portal de la trastienda. Se requiere superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 13 para destruir un símbolo. Aunque la aventura sugiere algunos lugares para situar los símbolos, tienes total libertad para distribuirlos como consideres oportuno.

- **Símbolo de miedo**. Quienes lo contemplen deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedarán asustados durante una hora. La tirada de salvación podrá repetirse cada 15 minutos.
- **Símbolo de agonía**. Los que lo contemplen deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrirán 9 (2d8) de daño psíquico, que se reducirá a la mirad si la superan.
- **Símbolo de locura**. Quienes lo contemplen deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedarán cegados y aturdidos durante 1 minuto.

ZONA 1: EL CALLEJÓN

La entrada a este callejón oscuro está escondida por la basura y los escombros. Al vadear el canal de una alcantarilla, os encontráis en un pasadizo entre varios almacenes. Hay bichos pequeños correteando entre las cajas rotas y la suciedad.

Tres miembros de la banda (**batidores**) y un portero contratado (un **gladiador** que no está afectado por la maldición) se esconden en el callejón, e intentarán atacar por sorpresa a los PJ. Los Indómitos han ocultado bien la entrada a su guarida. Encontrarla requerirá una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12. Garabateado en la puerta hay un **símbolo de miedo**. Quienquiera que encuentre la puerta, y cualquiera que esté cerca cuando la encuentren, podrá ser afectado por el símbolo.

ZONA 2: EL ALMACÉN

Un laberinto de cajas ocupa el almacén. Las cajas, que varían en tamaño y muestran una enigmático distintivo, llegan hasta las desnudas vigas de madera. Una pálida luz violeta emana de diferentes fuentes ocultas. Una senda pequeña serpentea a través del cargamento apilado.

De hecho, el almacén está casi vacío por el momento, como la mayoría de las cajas. En el centro del laberinto de cajas está la mesa de extracción de los Indómitos.

La luz violeta de varios candelabros ilumina una larga mesa de madera provista de correas de cuero. Sobre su superficie descansan unos cuchillos guardados en vainas negras, y halláis una peculiar marca grabada a fuego, que se repite varias veces en un extremo de la mesa, cerca de la correa para el cuello. En el suelo hay dos cajas con claros signos de haber sido selladas hace poco. Hay un pergamino clavado burdamente en la mesa; cuelga como un mantel del borde de la misma.

El pergamino contiene las instrucciones para extraer la esencia de un mortal. Está escrito en un idioma desconocido. Mirar con detenimiento al pergamino activará el **símbolo de agonía** que lo marca; una vez lo ha mirado, tanto el observador como los que estén cerca se verán sujetos a sus efectos. Una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 14 desvelará que el diagrama es un objeto ritual que describe una especie de procedimiento quirúrgico. Las cajas pueden abrirse superando una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12. Dentro hay un inofensivo polvo blanco.

ZONA 3: LA HABITACIÓN CON CINCO ESQUINAS

Las vistas a través de la puerta de la trastienda muestran un mareante espectáculo de pesadilla. Más allá del umbral hay una simple sala, fracturada a lo largo de una pared por una imposibilidad geométrica. Allí ha aparecido una quinta esquina y aun así la forma de la sala sigue siendo cuadrada. Espacio y tiempo han entrado en conflicto en este lugar; una promesa terrorífica pesa en el ambiente. Unas figuras pálidas transportan cajas hacia la esquina anómala, y unas manos invisibles recogen el tétrico cargamento.

Dos miembros de la banda (**batidores**) entregan las cajas a una cuadrilla invisible a través del portal extradimensional. El cabecilla de la banda, Emit (**sacerdote**), está supervisando la transacción. Si se les interrumpe, los miembros de la banda se apostarán con cobertura media detrás de las cajas, cerca del portal. Dos **grells** que merodean entre las vigas intentarán bajar flotando a la retaguardia del grupo al comienzo del combate. El suelo exhibe el **símbolo de locura**; los PJ que luchen cerca del portal lo activarán. Poco después de que los grells desciendan, los PJ verán la silueta de un humanoide entrando en la habitación a través del portal. Cuando llegue, su figura se transformará y un bocón barbotante aparecerá para unirse a la batalla.

Tesoro

Para ser una banda callejera, la guarida está sospechosamente desprovista de objetos robados. Emit lleva unas herramientas de navegante increíblemente complejas, hechas de oro con varios diamantes perfectos engastados. Una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 12 mostrará que está alineada con un quinto punto cardinal. Tiene un valor de 300 po debido a sus materiales.

Conclusión

¿Ha cerrado el grupo el extraño portal de la trastienda? ¿A qué horrible lugar les llevará si lo atraviesan? ¿Qué hay del polvo blanco de las cajas? ¿Durante cuánto tiempo les guardará rencor Xlrieh'oc, y cómo expresará su ira?

Sobre el talud glacial

CUATRO PJ DE NIVELES 6 A 7

Partimos del puesto fronterizo de Gorol y viajamos hacia el norte durante varios días. El tiempo se mantuvo estable y nos sentimos afortunados. Habíamos oído historias sobre el lugar y anhelábamos encontrar esas ruinas. Vladimir tenía un mapa que le habíamos comprado a unos lugareños; dijeron que era tan antiguo como algunas palabras —a saber qué significaba aquello—. Estaba anocheciendo cuando vimos la grieta en el glaciar. Caminamos en fila india a través de un largo túnel que desembocaba en el valle. Lo vimos al final del mismo: un talud de piedra parcialmente recubierto de hielo. Acampamos con la intención de explorar las ruinas por la mañana. No sabría decir qué fue lo que nos atacó antes del amanecer. Alas blancas y rostros crueles; carcajadas... Me temo que soy el único superviviente.

Trasfondo

Oithois, el extraordinario **mephit de hielo**, y sus repulsivos secuaces, han descubierto una poderosa reliquia en el acceso a unas ruinas antiguas. Los monstruosos mephits pretenden abrir una brecha entre el plano material y su patria gélida. Oithois planea liderar un ejército de lacayos elementales para conquistar los puestos fronterizos de la civilización en el norte. El mephit de hielo ha estudiado la máquina y está seguro de poder abrir un portal al plano elemental de hielo. Un viajero aterido aborda a los PJ y les ruega que ataquen el talud. Los aventureros tendrán que organizar un ataque contra los mephits, lidiar con un dragón blanco joven invocado por accidente, y derrotar a Oithois sobre el talud glacial.

Elemento de aventura A: un forastero con una historia

Un forastero llamado Jom llega a un pueblo o ciudad norteña buscando desesperadamente a los aventureros. Es un hombre menudo de piel pálida y ojos bizcos. Les explica que su partida de reconocimiento descubrió unas ruinas sepultadas en un glaciar. Decidieron acampar por la noche y explorar las ruinas a la mañana siguiente, pero sufrieron un ataque antes del amanecer; unos gorjeantes monstruos de alas escarchadas mataron o capturaron a sus compañeros. Antes de escapar, vio un talud de piedra que sobresalía de la nieve: una máquina ancestral centelleaba desde el nivel superior.

Les facilitará la siguiente información:

- Las ruinas están a un día de marcha.
- Las ruinas son ciclópeas, pero solo la entrada y el talud son accesibles.
- Las ruinas son de origen desconocido.
- No sabe qué ha sido de sus compañeros; él sufrió una fea herida causada por la gélida garra de un monstruo grande.
- Espera que alguno de sus compañeros siga con vida.

Superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 revelará que está enfermo. Si se le insiste, mostrará la herida. Una laceración enorme en la pierna con signos de una extraña infección. Una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 10 hecha con éxito desvelará la naturaleza mágica de la herida. Si se supera una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 se deducirá que Jom se está transformando poco a poco en un mephit de hielo. La única cura consiste en verter los restos derretidos de la zarpa de su atacante sobre la herida. Jom les ofrecerá 100 po por salvarle.

Elemento de aventura B: Oithois, un mephit más grande de lo normal

Oithois tiene los siguientes bonificadores gracias a su gran tamaño: +1 CA, +2 DG, +1 al ataque y al daño en todos los ataques. Las criaturas heridas por su garra deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o contraerán la enfermedad de la escarcha. Las víctimas de esta enfermedad perderán el 25 % de su velocidad de movimiento al instante, y otros 25 % al día durante 3 días. Al tercer día, la víctima se transformará en un mephit de hielo. La enfermedad puede sanarse mediante un conjuro de *curar*, o vertiendo los restos derretidos de la garra de Oithois sobre la herida.

Elemento de aventura C: Mecanismo transitaplanos

En la plataforma superior (**A**) hay una máquina ancestral capaz de abrir portales a otros planos. Esta máquina todavía funciona. Es necesario superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 18 para utilizar la máquina. Una vez activada, la energía de los cristales del talud crea un arco voltaico hasta la máquina durante un asalto. Un asalto después, la máquina abre un portal a un plano aleatorio durante un minuto. El portal aparece a 10 pies del enorme árbol muerto en **G**. Los PJ podrán abrir un portal a un plano específico si cumplen las siguientes condiciones:

- Quien lo activa puede visualizar en su mente una imagen del destino.
- Quien lo activa puede lanzar conjuros de nivel 3.
- Quedan al menos dos cristales intactos en el talud.

Elemento de aventura D: Los cristales del portal

Los translúcidos cristales blancos del talud, que se utilizan para dar energía al mecanismo planar, zumban audiblemente e irradian magia. Si se entra en contacto con un cristal mientras está alimentando la máquina, habrá que superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o estar aturdido durante 1 asalto. Los cristales se pueden destruir (CA, 10 pg); una vez destruido, el cristal no podrá alimentar la máquina. El que está en **C** tiene un cristal extraíble más pequeño en su base. Una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 15 desvelará que funciona como una *linterna de revelación*.

Leyenda del mapa

A: Mecanismo transitaplanos, Oithois
B, C, D: Cristales del portal
E: 6 mephits de hielo
F: 3 mephits de hielo
G: El portal

Zona 1: Llegada al talud

Un talud de piedra escarchado emerge del suelo nevado y culmina, tras varios niveles de altura, en una enorme puerta. Una miríada de escaleras permiten el acceso a las plataformas superiores; otras zonas del talud están encerradas tras gigantescas placas de hielo. Hay cristales, encastrados en receptáculos de piedra, que palpitan y zumban en el aire gélido. Una enorme máquina broncínea reposa en el nivel superior; una figura blanca y desgarbada se inclina sobre ella: su cara alargada y malvada os observa.

Los mephits en **E** y **F** atacarán al grupo. Oithois permanecerá al lado de la máquina y se esforzará en activarla a toda costa.

Coreografía de combate

Puedes utilizar este apartado como un desglose asalto por asalto o como una secuencia narrativa abstracta, dependiendo de tu estilo al dirigir; varía los eventos para adaptarte a las acciones de los jugadores.

1—Los mephits atacan a los PJ.
2—Oithois enciende el mecanismo transitaplanos.
3—Los cristales se activan; el portal se abre en E; Oithois ataca a los PJ.
4—Un dragón blanco joven emerge del portal.
5—El dragón ataca; los mephits huyen.
6—El portal palpita, brillante; los cristales se desactivan.
7—El portal desencadena una ventisca en la posición 20 del orden de iniciativa.
8—El portal se cierra.

El dragón enojado

Cuando se abra el portal, un **dragón blanco joven** llamado Halicix caerá a través de este. Estará totalmente sorprendido por el viaje interplanar y se enfurecerá con rapidez. Comenzará utilizando su arma de aliento sobre la mayor aglomeración de criaturas. No tiene afinidad alguna con

los mephits y los congelará hasta la muerte sin reparos. Cuando Halicix ataque, los mephits emplearán sus turnos para huir. Oithois, airado por la interrupción, se quedará y continuará atacando al grupo hasta caer derrotado.

Negociar con Halicix. Halicix está comprensiblemente enfadado. Un PJ resuelto podrá detener la ofensiva de la bestia lo suficiente como para entablar un breve diálogo. Superar dos pruebas de Carisma (Persuasión) CD 15 combinadas con el cese de las hostilidades evitará que Halicix ataque al grupo durante 1 asalto. Otorga pruebas adicionales o un desafío interpretativo para determinar si los aventureros son capaces de convencer al dragón de que no son los culpables de su excursión improvisada al plano material. Ten en cuenta que los dragones blancos son ante todo animales, y que podría ser necesario ofrecerle algo valioso.

La ventisca

El asalto anterior a que se cierre el portal, la posición 20 del orden de iniciativa, una poderosa ráfaga de viento del mundo helado que está al otro lado barrerá el talud. La ventisca causará los siguientes efectos:

- Los PJ tendrán que superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o recibirán 10 de daño de frío; tener éxito en esta tirada reducirá el daño a la mitad.
- La nieve cubrirá el talud, convirtiéndolo en terreno difícil.
- Las criaturas pequeñas deberán superar una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 12 o serán arrastradas por el viento 20 pies en la dirección opuesta al portal. Si superan una prueba adicional de Destreza (Acrobacias) CD 12 evitarán caer derribadas al final de este movimiento. Las criaturas que se topen con un muro u otro objeto durante este desplazamiento sufrirán 2 (1d4) de daño contundente debido al choque.

Tesoro

Los receptáculos que contienen los cristales tienen un total de seis diamantes pequeños (100 po cada uno) engastados en el borde. Una prueba de Destreza (herramientas de ladrón) CD 12 permitirá extraer un diamante. Fallarla tendrá como resultado la pérdida de 25 po de valor por cada punto de diferencia (por ejemplo, una tirada de 10 reduciría el valor a 50 po).

Conclusión

A continuación sugerimos algunos arcos narrativos que surgen de esta ubicación:

- La estrecha abertura a las ruinas heladas conduce a un vasto complejo repleto de tecnología interplanar mágica.
- Los sucesos del talud llamarán la atención de los ocupantes de las ruinas, que no se tomarán muy bien que los hayan descubierto.

Tras sus terroríficos pasos

CUATRO PJ DE NIVEL 7

Lo hemos visto; no podéis mirar hacia otro lado. Arriba, cerca del Cruce de la Cima y del templo. Se dirigió hacia el sur; los árboles caían a su paso. Incluso la luna se escondió. Dios ayude al Padre Dren…

Trasfondo

Un demonio colosal ha pasado caminando sobre un templo de arenisca. Lo siguen de cerca gnolls y hienas que matan a todos los seres vivos que se cruzan en su camino. Cuando los PJ investiguen el templo, se encontrarán con una visión truculenta: una manada de gnolls finalizando el ritual para invocar a un gnoll colmillo de Nkishi. Han preparado un generoso tributo en previsión de la llegada del colmillo: la guadaña sagrada del templo. Los PJ deberán abrirse paso entre hienas y gnolls para recuperar el lugar, y luego enfrentarse al colmillo y su recién adquirido trofeo.

Elemento de aventura A: La desesperación del acólito

Un acólito llamado Ider ruega al grupo que salve a su maestro. Arregla sus ropajes desgarrados y les cuenta a los PJ que su templo está siendo atacado por fuerzas de la oscuridad tras el paso de una bestia gigantesca. Ofrecerá a los PJ su manto de oración enjoyado (60 po) si acuden a investigar y le devuelven el símbolo sagrado del templo (una guadaña).

Primero pasó una maldad desmedida; pulverizó las tumbas y gran parte del muro este en su camino. Nos ocultamos en los almacenes, sobrecogidos por el miedo. Pasamos el día posterior conmocionados, rezando. La noche siguiente, comenzaron los aullidos sobrenaturales y los gritos. Una espantosa manada llegó justo después, con los ojos brillando en la noche. Hui, pero él se quedó… y sus gritos me atormentan.

Elemento de aventura B: La guadaña

La guadaña es el símbolo sagrado del templo. Los gnolls la encontraron, la cubrieron con sus excrementos repugnantes y la transformaron en un instrumento del mal. Cuando el colmillo de Nkishi la blande, la guadaña adquiere los siguientes efectos:

- Los primeros 5 de daño de cualquier ataque contra el portador se aplican a un aliado aleatorio (gnolls y hienas).
- El portador recibe +1 a todas las tiradas de salvación contra conjuros.
- El portador obtiene la acción **cosecha abisal** (requiere el uso de los dos ataques con sus garras) *Ataque de arma cuerpo a cuerpo*: +5 a impactar, alcance 10 pies, hasta 4 objetivos. Impacto: 5 (1d8+1) de daño cortante.

Los lanzadores de conjuros cuya característica principal sea Sabiduría serán conscientes de lo siguiente cuando estén a 20 pies de la guadaña.

- Es un objeto sagrado corrompido.
- Puede purificarse; para ello, el lanzador de conjuros tendrá que invertir un espacio de conjuro de nivel 4 y superar una prueba de Sabiduría CD 14. Una vez purificada, la guadaña perderá todos sus poderes y el portador la soltará con brusquedad.
- Se puede purificar la guadaña del mismo modo, tras el combate, sin la necesidad de una prueba de característica.

Zona 1: Los terrenos del templo

Hay numerosos túmulos de piedra erigidos en los terrenos de un pequeño templo amurallado. Unas marcas en la hierba de enormes huellas con zarpas discurren de norte a sur; los túmulos han sido desperdigados y destruidos a su paso. El viento arrastra un olor nauseabundo desde el templo, y de su interior surge humo. Pueden oírse ladridos inquietantes y bullicio entre los monumentos en ruinas.

Los túmulos contienen los restos de los fieles. Proporcionan cobertura media a los combatientes adyacentes. Los túmulos destruidos cuentan como terreno difícil. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 desvelará que el humo tiene una densidad antinatural. Una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano) CD 14 confirmará que el humo emana de un ritual mágico.

Hay 5 **hienas** merodeando entre los túmulos, mordisqueando los huesos desenterrados por el paso del demonio. Las ha potenciado el contacto estrecho con una maldad suprema; las hienas obtienen un +1 a impactar y la capacidad de abalanzarse de una **pantera**. Las hienas atacarán ruidosamente para alertar a los gnolls del interior del templo. En el segundo asalto, saldrán tres **gnolls** a uno de los vestíbulos del templo y dispararán a los PJ con sus arcos largos. Pasarán a ataques cuerpo a cuerpo cuando se

les acerquen. Los gnolls intentarán mantener ocupado al grupo mientras el **líder de manada gnoll** termina de invocar al **gnoll colmillo de Nkishi**. Traslada la acción a la zona 2 cuando los PJ estén a 10 pies de la entrada al templo.

ZONA 2: EL TEMPLO

Las entradas lucen entrañas enrolladas: una decoración macabra que confirma el sino del sacerdote. Han profanado de forma terrible la zona de culto del templo que se encuentra al aire libre. Un humo oscuro se eleva de una pira ardiente formada por el mobiliario y los útiles del templo. Una imponente bestia canina apoya una guadaña cubierta de excrementos en el suelo junto al fuego, prepara su guja, y carga.

El líder de manada gnoll se sumará a la refriega. Incitará a los gnolls a usar su rabia si queda alguno vivo. El asalto después de que ataque el líder de manada gnoll, el colmillo de Nkishi saltará desde las llamas humeantes y aterrizará al lado de la guadaña. El colmillo recogerá el arma, y los tres atacarán al grupo.

La naturaleza de este fuego es mágica. Los gnolls utilizan las llamas para invocar al temible colmillo, y empujan a la manada malvada hasta el frenesí. En la posición 10 del orden de iniciativa y mientras el fuego siga ardiendo, todos los gnolls y hienas que estén a 20 pies o menos de él regenerarán 1 pg. Un conjuro de *crear agua* podrá sofocar el fuego, o una prueba de Fuerza (Atletismo) CD 10 para esparcir el combustible.

Lee lo siguiente cuando el colmillo se una al combate:

Desde el humo y las llamas salta una monstruosidad canina chamuscada hacia la guadaña; sus dientes largos brillan como ascuas ardientes. De un rápido tirón la bestia libera la guadaña y lanza un amenazante tajo antes de entrar con un brinco en la batalla.

El colmillo de Nkishi prefiere estar en el meollo del combate, trabando a tantos objetivos como sea posible con su Cosecha abisal.

Tesoro

Los gnolls llevan las joyas arrebatadas a sus víctimas mientras siguen al demonio: hay cuatro pendientes de oro y plata (20 po), un cinturón de cuero de calidad con una hebilla de cobre con forma de cabeza de carnero (10 po) y el guantelete de un arquero hecho con cuero hervido y plata (15 po). La bolsa de monedas del líder de manada contiene 30 piezas de oro recubiertas de sangre.

Una vez purificada, la guadaña de hueso y madera brilla como el alabastro blanco. Tiene un valor de 70 po. El acólito intercambiará complacido su manto por la guadaña y ofrecerá sus conocimientos y curas durante una semana. No luchará, pero fuera del combate otorgará ventaja en todas las pruebas de Sabiduría (solo Medicina) e Inteligencia (solo Religión) de los PJ.

Conclusión

¿Quién ha traido a esta maldad gargantuesca al Plano Material? Camina en línea recta hacia un destino no revelado. Rastrear al mal abisal no es difícil; ¿qué aliados y enemigos se granjearán los PJ si deciden seguirlo?

Mala noche para apostar

CUATRO PJ DE NIVELES 8 A 9

Llevamos organizando estas peleas desde antes de que mi abuelito ayudara a expulsar a los gnolls. También nos enorgullece nuestro historial del buen trato a nuestros animales: nos los traen cuando son unos cachorros los enanos de Bastión de Granito. Es ciertamente sangriento, pero ya no estás en las plácidas tierras de los reyes y las reinas, ¿verdad? Oye, ¿has oído eso?

Trasfondo

Roca Desolada es un pequeño pueblo situado en los confines de la civilización. Como último puesto fronterizo antes de una cadena montañosa colosal, el pueblo y el entorno remoto atraen a aquellos que desean esconderse o huir. El comercio con una ciudad enana vecina evita que Roca Desolada caiga en el olvido; los artículos de metal de las forjas enanas pasan por el pueblo antes de venderse en los mercados de los centros neurálgicos.

Mientras pasan la noche en Roca Desolada, los PJ reciben una invitación para asistir a la única fuente de entretenimiento del lugar: las peleas de toperros. Las peleas de la noche se tuercen cuando los dueños de los animales alimentan a sus luchadores con un compuesto alquímico vendido por un mercader sin escrúpulos. Durante la pelea, los pequeños animales se potenciarán mágicamente, y la reducida arena será incapaz de contener su ira. Cuando los animales enfurecidos pongan en riesgo a los lugareños, los PJ deberán lidiar no solo con los toperros enloquecidos, sino también con sus dueños, que se niegan a que sus luchadores estrella sean sacrificados.

Elemento de aventura A

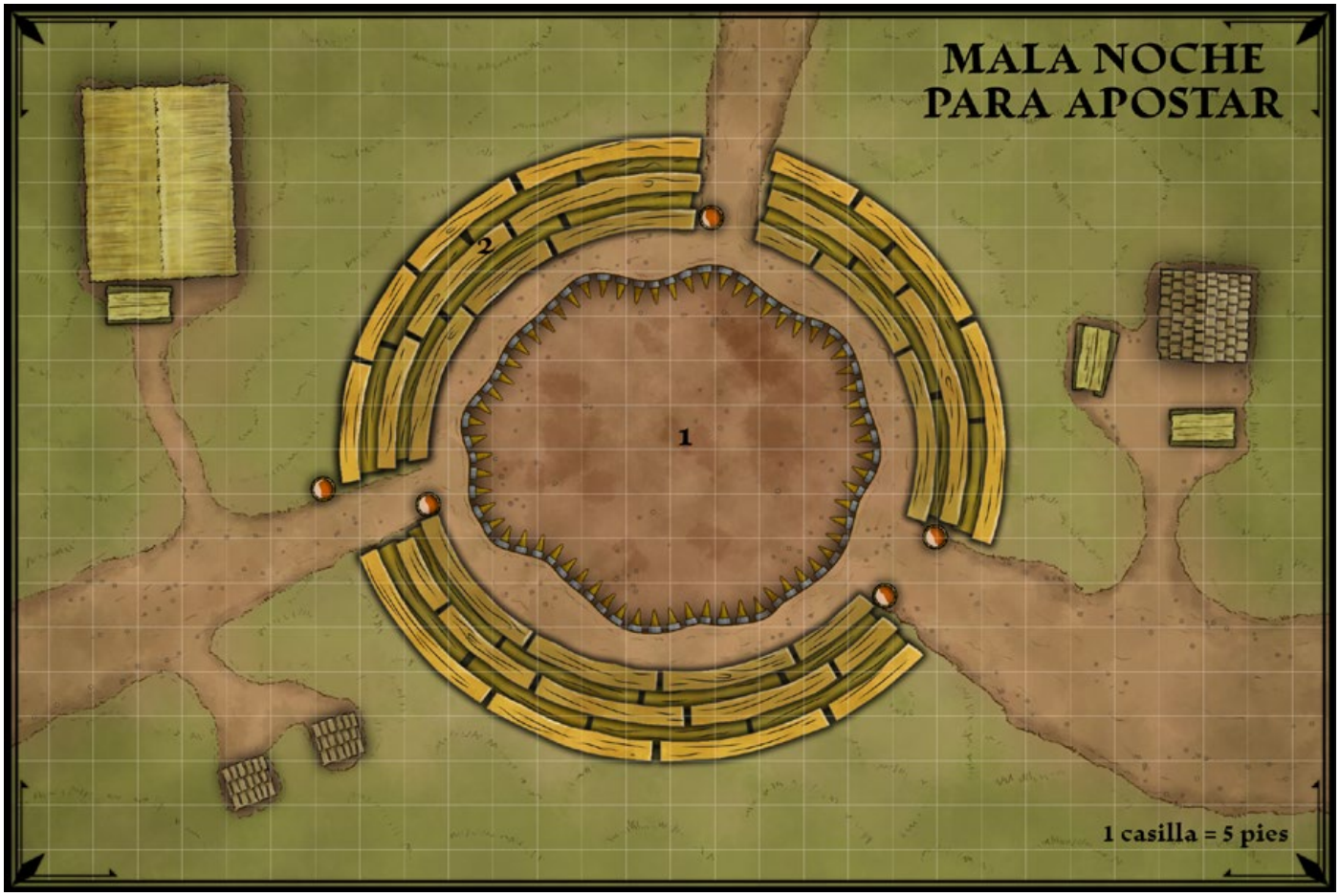
PNJ: Magh Udneer, minera, madre, dueña de un toperro

Magh, una mujer alta vestida con un mono de trabajo manchado y unas enormes manoplas de cuero, tiene una mirada atenta e impasible en sus severos ojos grises.

Magh, dura como el acero, es la que mantiene en pie la explotación minera de Roca Desolada Es la capataz de una cuadrilla de doce en la mina de hierro al norte del pueblo. El toperro de Magh, Lingote, es su ojito derecho, para disgusto de su marido, Uro, y de su hijo, Klip. Magh es considerada como una **veterana** en combate, habiendo ganado múltiples batallas contra los inhóspitos invasores de la región; no tiene ballesta y su CA es 12 (armadura de cuero).

Se volverá hostil hacia los PJ si luchan contra Lingote, y les atacará con tal de defender a su mascota. Magh es inmune a los intentos de intimidación, pero superando una prueba de Carisma (Persuasión) CD 14 la convencerán para que deje de atacarles. Superar una prueba excepcional de Carisma (Persuasión) CD 21 les ayudará a sacrificar a Lingote: «Si alguien tiene que hacerlo, debería ser yo».

Matar a Magh enfurecerá a los mineros. Los doce mineros (**matones** sin ballestas) intentarán expulsar a los PJ del pueblo después de que se resuelva el combate con los toperros juggernauts. Será necesario superar una prueba de Carisma (Intimidación, Persuasión) CD 17 para calmarlos; la dificultad se reducirá a 12 si los PJ superan una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 14 para determinar que solo un cuarto de los mineros están dispuestos a luchar.



ELEMENTO DE AVENTURA B

PNJ: El Viejo Balf, incondicional de la mecedora, entusiasta de los dardos, carcamal

El Viejo Balf, encorvado y enjuto, viste ropa elegante y un sombrero caro. Se mueve a una velocidad sorprendente para un hombre de su edad.

El Viejo Balf es un artista jubilado hace tiempo, reconvertido en el cascarrabias del pueblo. Su pasado como acróbata y malabarista en el circo ambulante Bruma Amarilla explica su sorprendente flexibilidad y rapidez. Su toperro, Skitch, es el único ser vivo en el pueblo que siente afecto por el malhumorado y experto lanzador.

Balf, que es un fan acérrimo de los dardos, siempre lleva encima un dardo mágico que vuelve a su mano tras lanzarlo. Balf es considerado como un **espía** al combatir; no lleva armas cuerpo a cuerpo y utiliza dardos en lugar de un arco corto. Balf mostrará una cólera contenida si atacan a Skitch. Atacará furtivamente tantas veces como pueda, escondiéndose en las gradas que circundan la arena y lanzando dardos a los PJ que se enfrenten a Skitch. Balf está demasiado sordo como para engatusarle y es inmune a los intentos de persuasión, pero una prueba de Carisma (Intimidación) CD 17 le ahuyentará y detendrá sus ataques. Si Balf es el objetivo de dos o más ataques cuerpo a cuerpo, dejará de luchar y recurrirá a los insultos. Matar al Viejo Balf no tendrá consecuencias inmediatas, pero era querido y respetado por sus compañeros del circo, y el espectáculo ambulante Bruma Amarilla podría —o no— ser la tapadera de unos asesinos bien adiestrados.

ELEMENTO DE AVENTURA C

Utiliza lo siguiente como una guía táctica desglosada asalto por asalto, o como una secuencia narrativa abstracta, dependiendo de tu estilo de dirección:

- **Asalto 0.** *De repente, los animales dejan de gruñir y de perseguirse en círculos. Sus pequeñas figuras se contorsionan, y el sonido de los chasquidos de sus esqueletos al cambiar de forma retumba en las paredes de la arena. El polvo del suelo seco de la arena se levanta y oscurece la vista unos momentos; al posarse suavemente, revela la transformación terrible y gargantuesca de los toperros. Los bramidos sobrenaturales silencian a la muchedumbre. "Mala noche para apostar", susurra un lugareño cercano, y de repente estalla la violencia.*
- **Asalto 1.** Skitch (**toperro juggernaut**) saltará a las gradas en A. Lingote (**toperro juggernaut**) empieza en B y luego excavará 10 pies hacia el este a través de la pared de la arena. Lingote saldrá del túnel y luchará en la arena si se le ataca. Magh empieza en C, mientras que el Viejo Balf lo hará en el D.
- **Asalto 2.** Skitch devorará a los vecinos. Lingote excavará 10 pies hacia el este. Magh y el Viejo Balf defenderán a sus mascotas tal y como se explica en los elementos de aventura A y B.
- **Asalto 3.** Skitch continuará devorando a los vecinos. Si nadie se enfrenta a Lingote, excavará en el suelo y comenzará a comerse a los vecinos que hay en F.

ZONA 1: LA ARENA

La arena de los toperros, un foso circular de 10 pies de profundidad, tiene 45 pies en su punto más ancho. La sangre seca de anteriores combates puede verse en las paredes de tierra desnuda. Dos postes gruesos de madera sirven para atar a los animales.

Las paredes del foso se pueden trepar con facilidad. Una fila de crueles pinchos de madera cubren la pared del foso a nivel del suelo. Las criaturas arrojadas contra los pinchos deberán superar una tirada de salvación de Destreza (Acrobacias) CD 14 para evitar 6 (1d8 + 2) de daño perforante; será solo la mitad si es tienen éxito. La polvareda levantada por la transformación de los animales inundará el aire del foso y del túnel que Lingote ha excavado. Los PJ que comiencen su turno en el foso deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o tendrán desventaja en sus ataques. La polvareda permanecerá durante 2 asaltos y se podrá disipar por medios mágicos.

ZONA 2: LAS GRADAS DEL PÚBLICO

El impresionante trabajo de carpintería y el diseño de las gradas de madera demuestran que la gente de Roca Desolada se toma en serio las peleas de toperros. Pequeños barriles llenos de hidromiel barata salpican las toscas filas circulares de asientos que se elevan pronunciadamente desde el borde del foso.

Los bancos están hechos con madera corriente sin tratar. Si un toperro juggernaut se mueve sobre los asientos los destrozará, dejando a su paso un rastro de terreno difícil. Los humanoides tendrán ventaja en las tiradas de Sigilo que hagan en las gradas, ya que los barriles y las elevaciones entre los bancos son lugares idóneos para esconderse a la tenue luz nocturna. Las gradas del público son muy inflamables. Si un conjuro o efecto de fuego o eléctrico alcanza a alguien que esté en las gradas, estas se prenderán. El fuego se propagará al azar a una velocidad de 5 pies por asalto e infligirá 4 (1d4 + 2) de daño de fuego a todas las criaturas que terminen su turno entre las llamas.

Devorar a los lugareños. Los toperros gigantes que comiencen su turno en las gradas podrán utilizar su acción para devorar a un lugareño indefenso. Hay un total de seis residentes que pueden acabar devorados de esta manera. Si se hace objetivo de un ataque a un toperro juggernaut, esto llamará su atención y dejará de masticar a los fibrosos miembros del público.

Tesoro

No hay una grandes tesoros entre las ruinas de la arena de Roca Desolada. Los seis lugareños que sobrevivan ofrecerán a los PJ, cada uno, 10-15 po en monedas u otros objetos de valor como agradecimiento por salvarles la vida.

Conclusión

¿Quién les vendió a los lugareños esas pociones tan terribles? ¿Qué precio pondrá el pueblo a la cabeza del despreciable alquimista que les ha estafado? ¿Qué secretos esconde Magh en su mina de hierro, y por qué es tan diestro en el combate el Viejo Balf?

EL CRÁTER ARDIENTE
1 casilla = 5 pies
ESTALLA EN ESQUIRLAS AFILADAS QUE DESTROZAN LA MADERA Y LOS HUESOS
EL PROYECTIL SE DIVIDE EN DOS
PARÁBOLA DE ALTA VELOCIDAD
¡ÁRBOLES DESTROZADOS!
EN EL FONDO HAY UN ELEMENTO ALQUÍMICO
EL COMPUESTO SE DISUELVE LENTAMENTE AL EXPONERSE AL AIRE
LA ESFERA INTERIOR GIRA, HACIÉNDOLA HORADAR LA TIERRA COMO UNA LARVA
EL GAS CONSERVA SU TOXICIDAD HASTA SEIS HORAS
FALLO ESTRUCTURAL, CULPA DEL INGENIERO

El cráter ardiente

CUATRO PJ DE NIVELES 9 A 10

Las montañas son la frontera entre nuestro reino y las tierras de los gigantes de fuego. Mira más lejos, hacia el este. ¿Ves cómo los picos se tornan negros? Para dejar ese tipo de marca en las montañas, sus forjas deben estar ardiendo día y noche. Algunas mañanas, el amanecer se oscurece por el humo y el hollín. Demasiado tiempo hemos vigilado el puerto y confiado nuestra fortuna a su quietud. Sin embargo, últimamente hay indicios de que nuestra suerte se agota. Orbes ardientes surcan los cielos nocturnos y caen demasiado cerca de estos bosques. Los exploradores advierten sobre cráteres profundos envueltos en humo y cenizas. Uno de ellos se halla a solo una hora de camino de este puesto fronterizo. Temo que el enemigo esté preparando algún arma funesta...

Trasfondo

En una cadena montañosa remota, un clan de gigantes de fuego se prepara para la guerra. Las llanuras al pie de las montañas albergan a varias comunidades humanas. Recientemente, ha empezado a elevarse un denso humo de las forjas de los gigantes que están fabricando una terrible arma nueva: la balabisal. Una única esfera metálica grande de balabisal lanzada desde un cañón arcano puede impactar contra objetivos situados a muchas millas de distancia. El impacto de esta temible munición solo es la amenaza inicial; en su interior hay un espacio vacío donde se ha acomodado a sabuesos infernales, que surgen al caer la esfera. Además, un mecanismo que se activa con el impacto libera un gas tóxico. Los gigantes están probando el arma, con resultados desiguales.

Elemento de aventura A: una luz en el cielo

Cae la noche. Hay una miríada de estrellas brillantes; las montañas al este dibujan una silueta negra. De repente, una ardiente luz procedente de los riscos pétreos chisporrotea; surca el aire y se estrella en el suelo a varias millas de distancia.

Acampados en la zona, los PJ son testigos de la prueba de uno de los proyectiles de balabisal de los gigantes. Algunos minutos más tarde, unas volutas de gas atraviesan el campamento. Superar una prueba de Inteligencia CD 12 determinará que el gas es venenoso en concentraciones altas.

Elemento de aventura B: un fuego en la campiña

En la distancia, una columna de denso humo amarillo se eleva hasta el cielo. Una bandada de cuervos aparece de pronto, graznando y aleteando mientras se alejan a toda velocidad del humo. Las montañas cercanas, cuyos picos están oscurecidos por las nubes que los rodean, se ciernen sobre vosotros.

Los PJ con entrenamiento en Supervivencia, o cuya clase o trasfondo esté estrechamente relacionado con el mundo natural, se darán cuenta de que no hay animales ni insectos en un radio de 2 millas o menos en torno a la columna de humo.

Zona 1: el borde

Hay un enorme cráter humeante frente a vosotros. Varios árboles hechos añicos y tierra levantada se amontonan alrededor del lugar; un gas blanco nocivo se eleva desde el oscuro fondo del agujero. Hay amasijos de metal brillante por toda la zona del impacto. Los insectos escapan del área cuando llegáis; su huida quitinosa es audible y frenética.

El cráter tiene un diámetro de 40 pies. No hay ningún indicio sobre el origen de los amasijos de metal fundido. Un brasero encantado en el fondo del cráter es la fuente del gas nocivo. El brasero fue diseñado para separarse del proyectil principal cuando este aterrizara. El gas afectará a todos los que se encuentren en el cráter y a 10 pies o menos de su borde. Tiene naturaleza mágica (conjurado como un hechizo de nivel 5), y se puede disipar; de lo contrario, mantendrá su toxicidad hasta 6 horas. Sus efectos son los siguientes:

- La visibilidad se reduce a 15 pies.
- Los PJ que inhalen el gas deberán superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedarán envenenados. El estado "envenenado" terminará 1 minuto después de que el PJ deje de estar expuesto al gas.

ZONA 2: EL CRÁTER

Llegáis al fondo del cráter. Al bajar, visteis multitud de esquirlas de metal clavadas en las paredes ennegrecidas. Un túnel recién horadado se adentra profundamente en la tierra. Un brasero de forma extraña reposa cerca del centro del cráter. De su cuenco emergen penachos de un gas asfixiante.

El suelo del cráter está a 20 pies del borde. Los PJ con el trasfondo artesano (herrero) sabrán que la metalistería del brasero procede de las forjas de los gigantes de fuego. Los PJ podrán «desactivar» el brasero superando una prueba de Inteligencia (Investigación) CD 13 seguida de una prueba de Destreza (Juego de Manos) CD 15. Si tienen éxito, los efectos del gas terminarán. Si los PJ tienen éxito en las pruebas, lee lo siguiente:

Vuestro examen minucioso del extraño brasero revela una metalistería de excelente factura, combinada con mecanismos complejos y magia; un sello dañado en la base muestra el número 14.

Un examen exhaustivo del cráter y superar una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 13 revelarán un fragmento grande de metal incrustado en la pared.

Aunque está deformado por el calor, en la superficie de la pared metálica puede verse el distinguible sello de una cabeza de lobo infernal rodeada de llamas.

El éxito en una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Naturaleza) CD 15 permitirá identificar que la cabeza pertenece a un sabueso infernal.

El túnel de entrada tiene 6 pies de diámetro. Los PJ dentro o cerca de la entrada la notarán incómodamente caliente.

ZONA 3: EL TÚNEL

El túnel desciende con suavidad durante 30 pies antes de terminar bruscamente. Las paredes humean por el intenso calor, y las raíces al descubierto crepitan, ardiendo con lentitud. Las esquirlas de metal al rojo vivo sobresalen del techo y el suelo. Al final del túnel, hay un agujero de unos 12 pies de diámetro. Dentro del agujero reposa una enorme esfera metálica. La superficie de la esfera está retorcida por el impacto, y el interior del proyectil ha quedado expuesto.

El túnel representará un peligro para los PJ que intenten recorrerlo. El metal recalentado del techo caerá al azar quemando a quien esté pasando por debajo. Ir desde la entrada al agujero de forma segura requiere superar una prueba de Destreza (Acrobacias) CD 14. Fallar la prueba supondrá una tirada de salvación de Destreza CD 14 para evitar sufrir 9 (2d6 + 2) de daño de fuego; superar la tirada de salvación reducirá el daño a la mitad.

Los contenidos del proyectil pueden verse desde el borde del agujero. El proyectil candente es peligroso, y subirse encima, una idea estúpida.

Dentro de la esfera metálica hueca están los restos de varias bestias grandes. Sus cráneos y extremidades carbonizadas sugieren una figura canina. Todos los desafortunados pasajeros han perecido.

Los restos pertenecen a seis sabuesos infernales, lanzados dentro de la esfera por la fortaleza de los gigantes cercana. Las pruebas de los gigantes con cargas vivas han sido infructuosas. Al final, y probablemente justo cuando el grupo descubra la esfera metálica al final del túnel, una exploradora **giganta de fuego** y su compañero **sabueso infernal** llegarán al lugar. La misión de la giganta es averiguar si ha sobrevivido alguno de los sabuesos. A la giganta no le importará en absoluto combatir con los PJ. En líneas generales, la estrategia del par monstruoso es:

- El sabueso infernal entrará en combate cuerpo a cuerpo mientras la giganta se queda atrás y lanza piedras.
- La giganta se contentará con lanzar piedras hasta que la fuercen a entrar en combate cuerpo a cuerpo.
- Ambos enemigos intentarán empujar al cráter, si es posible, a los PJ que estén cerca del borde.

Tesoro

La giganta lleva en una bolsa de cuero víveres suficientes para pasar la noche en la campiña. Lleva puesto un guantelete de acero de factura extraordinaria, guarnecido con pequeños rubíes valorados en 125 po.

Conclusión

¿Cuán cerca están los gigantes de perfeccionar estos horribles proyectiles? ¿Qué asentamientos de la zona son los posibles objetivos y deberían ser advertidos? ¿Qué ha motivado a los gigantes a crear tales armas después de tantos años de paz y tranquilidad?

En la cima de la montaña

CUATRO PJ DE NIVEL 11

Depuso su espada y lloró; sus lágrimas son el agua.
Depuso su cuerpo y durmió; sus huesos son la fuente.
En la cima de la montaña, donde la guerra terminó; un lugar para que cavilen los dioses.

Trasfondo

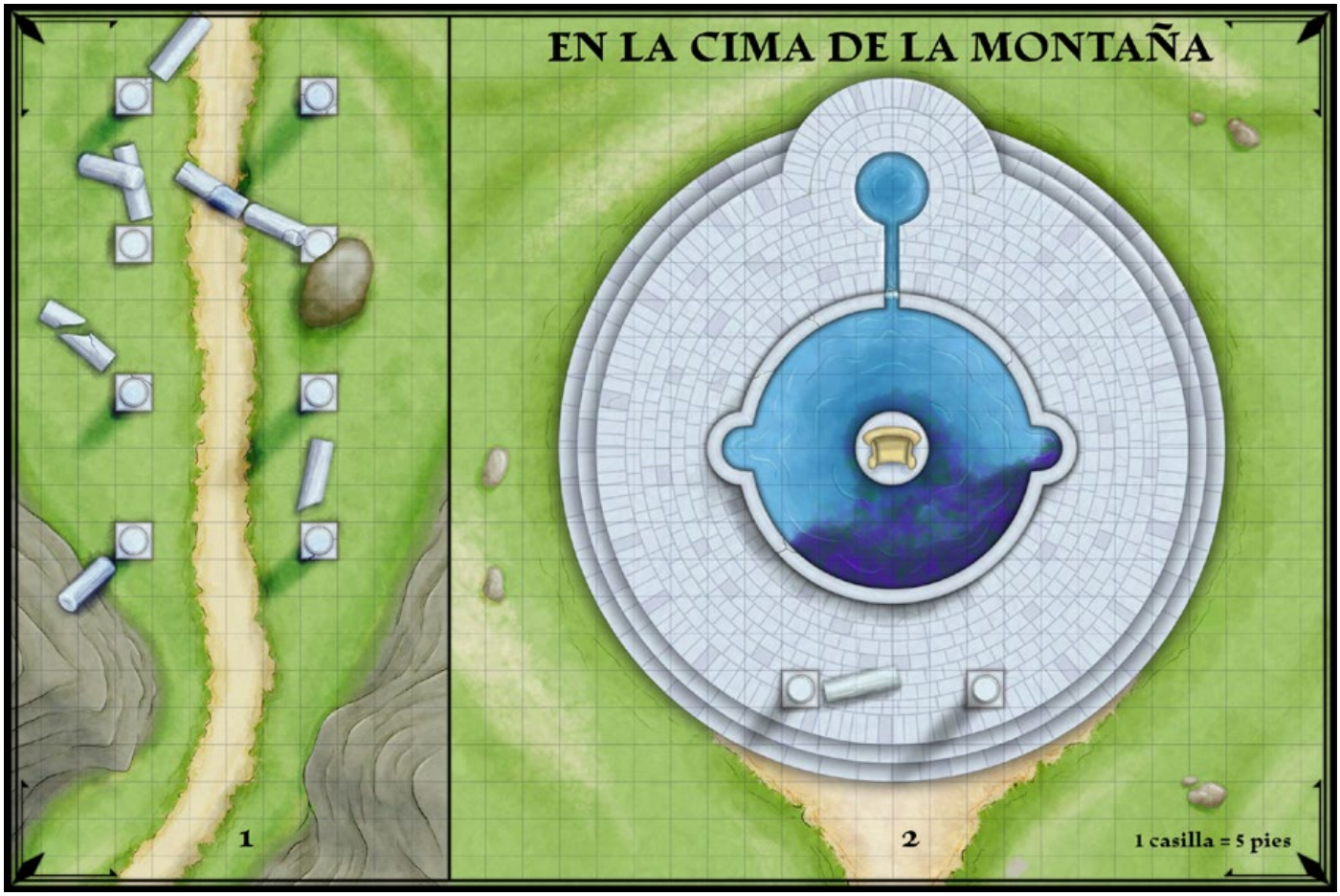
Una planetar descansa en la cima de una montaña. Es una veterana de una antigua guerra contra los infiernos, y campeona de un dios olvidado tiempo atrás; el sueño la ha transformado en una fuente radiante. La fuente ahora sirve como lugar de reflexión para los clérigos de alineamiento bueno. Uno de esos clérigos ha vuelto de la montaña con una historia perturbadora: el agua de la fuente se está corrompiendo, y una magia extraña levita ostensiblemente cerca del lugar sagrado. Lo cierto es que una legión de diablos planea corromper la fuente y usar a la planetar como servidora de un desconocido señor diablólico. Al llegar a la cima de la montaña, el grupo tendrá que luchar entre pilares ruinosos, repeler la corrupción de los diablos y evitar que la planetar despierte a la oscuridad.

Elemento de aventura A: La corrupción de la fuente

La posibilidad de que la planetar despierte es muy real. El **diablo de las cadenas** de la zona 2 está realizando un ritual que, de completarse, convertirá a la planetar en un ser corrupto y malvado. Si nadie se le opone, el diablo de las cadenas completará el ritual en 3 asaltos. Si se interrumpe el ritual, el diablo no intentará reanudarlo y atacará a los PJ. Hay varias formas de interrumpir el ritual:

- Causar daño en combate cuerpo a cuerpo al diablo.
- Obligar al diablo de las cadenas a moverse de su sitio al lado de la fuente.
- Causar daño radiante al diablo.

Si el ritual se completa, una **planetar** aparecerá sobre la fuente; 2 asaltos más tarde, su coloración cambiará a un carmesí oscuro y atacará al grupo. No perseguirá a los aventureros que huyan.



ELEMENTO DE AVENTURA B: ATADOS AL INFIERNO

La misión para obtener un planetar es importante para el desconocido señor de los diablos. El patrón infernal ha otorgado una bendición adicional a sus esbirros mientras sigan sus órdenes. Desde el éter aparecerán unos vaporosos zarcillos de color violeta, provenientes de las regiones más profundas del infierno, que se engancharán a los hombros de los diablos. Las ataduras proporcionan ventaja en las tiradas de salvación contra ataques y efectos mágicos. Los zarcillos pueden cortarse físicamente con un ataque (CA 13, pg 10); los clérigos y brujos pueden marchitarlos (cuenta como un ataque a distancia de 60 pies de alcance) superando una prueba CD 10 de su característica principal. Un brujo puede usar su Arcanum Místico para cortar los zarcillos de todos los diablos en un radio de 60 pies; esto reemplaza el efecto normal del Arcanum Místico.

ELEMENTO DE AVENTURA C: EL ASIENTO DE LA PLANETAR

La fuente es en realidad una potente arma para luchar contra los diablos invasores. Los lanzadores de conjuros que estén a 60 pies o menos del asiento sabrán que es mágica. Cualquier PJ de alineamiento bueno podrá sentarse en al asiento con aspecto de trono e intentar utilizar su magia. Para entender los poderes de la fuente habrá que superar una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Investigación) CD 12. Los lanzadores de conjuros divinos tendrán ventaja en la tirada. Emplear un poder consume una acción. La fuente se puede utilizar para hacer lo siguiente:

Chispas sagradas. El asiento lanza *proyectil mágico* como un lanzador de conjuros de nivel 12 (12 dardos). Los dardos causan daño radiante. El ocupante del asiento elige a los objetivos.

Alejar el mal. (Recarga 5–6) Todas las criaturas de alineamiento malvado con menos de 10 DG se mueven de inmediato hasta el perímetro de empedrado de la fuente. Las criaturas afectadas se mueven en la línea más directa posible; deberán superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 para no caer derribados al final de este movimiento forzado.

ZONA 1: COLUMNAS AL VIENTO

El camino discurre entre dos columnatas ruinosas. Una tablilla de piedra se ha caído desde la parte superior de una de las columnas; parece que han destrozado su superficie. Un viento frío sopla a través del ascenso ruinoso; le acompaña un leve susurro oscuro.

Hay 2 **diablos punzantes** escondidos entre las columnas desmoronadas. Intentarán emboscar al grupo y atacarles desde distintas direcciones cuando los PJ estén en la columnata. «Ella servirá y todos nos servirán», han rasguñado toscamente en la tablilla, escrito en idioma infernal. Una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 10 en la tableta revelará que muestra ciertas peculiaridades extrañas que recuerdan a los pergaminos. Cualquier lanzador de conjuros podrá intentar leerla haciendo una prueba de Inteligencia (Conocimiento Arcano o Religión) CD 14. Al leerla, todos los PJ de alineamiento bueno situados en un radio de 20 pies o menos recuperarán 10 pg. Si el lector es un lanzador de conjuros divinos y alineamiento bueno, los PJ afectados también recibirán los beneficios de un descanso largo.

Mientras se registra la zona, si se supera una prueba de Sabiduría (Percepción) CD 12 se podrán encontrar varias mochilas de viajeros abandonadas entre las columnas. Las mochilas contienen un carcaj (12) de *flechas +2*, 2 *pociones de sanación suprema* y una bolsa pequeña con rubíes delicadamente tallados, valorados en 300 po.

ZONA 2: LA FUENTE DE LA PLANETAR

Al recorrer el breve ascenso final, veis una espléndida fuente de piedra que reposa en el punto más alto de un claro en la cima de la montaña. El empedrado está dispuesto de forma circular alrededor de la enorme pila, y un asiento parecido a un trono está montado en un pedestal, en medio de la fuente. Una pequeña horda de figuras diabólicas hace cabriolas en la pila; el agua cercana se oscurece.

El contingente de diablos consiste en 4 **diablos espinosos**, 2 **diablos barbados** y 1 **diablo de las cadenas**. Sonríen a los PJ según se acercan a la fuente. El diablo de las cadenas intentará corromper la fuente como se ha descrito anteriormente. El resto de los diablos atacarán a los PJ. Los diablos barbados intentarán bloquear activamente el movimiento de los PJ hacia el diablo de las cadenas. Los diablos espinosos se mantendrán a distancia y concentrarán sus ataques de púas de cola en los PJ que intenten utilizar el asiento de la Planetar.

Aunque interrumpir el ritual del diablo ataja la amenaza que supone despertar a la planetar, no eliminará la corrupción salobre del agua. Un conjuro de *curar* o de *restablecimiento mayor* restaurará las aguas por completo. Por otro lado, los lanzadores de conjuros divinos de alineamiento bueno podrían restaurarlas superando una prueba de Sabiduría (Medicina) CD 18. Si lo hacen, los PJ recibirán una bendición; tendrán ventaja en todos los ataques contra oponentes caóticos malvados de 10 DG o más durante 24 horas.

Conclusión

¿Qué conexión tiene la historia de la planetar con la identidad del señor de los diablos? Quizá aquella guerra largo tiempo olvidada solo se ha pospuesto mientras las fuerzas diabólicas reúnen fuerzas y urden nuevos planes. Tal vez el complejo divino escondido bajo la fuente ofrezca respuestas, tesoros y ¿más batallas contra los condenados?

Bajo los pies de los celebrantes

CUATRO PJ DE NIVELES 12 A 13

Que nada detenga el Festín a la Orilla del Río. Que la celebración de la derrota de nuestro enemigo resuene noche y día por toda la eternidad. Que los huesos de nuestros enemigos y nuestras presas se mezclen bajo nuestros pies. Este es vuestro momento, nuestro momento, el mejor momento.
- La reina Gellao, la noche de su victoria sobre los seguidores de Dur; decretado en el salón de banquetes del Meandro del Río.

Trasfondo

Un salón de banquetes a orillas de un río de aguas rápidas lleva seis semanas ininterrumpidas acogiendo una celebración. El dueño del salón, Johan Bathe, eufórico por las ganancias que el festín le está reportando, se está dejando la piel para que la fiesta no acabe nunca. La victoria de una monarca local sobre un peligroso grupo de rebeldes ha incitado a la exultante reina a financiar un festín sin fin. El júbilo puede oírse a una milla.

Sin embargo, en los últimos días han acaecido una serie de sucesos extraños y aciagos en el salón de Meandro del Río. Los empleados responsables de la limpieza del pozo ciego bajo el salón principal han desaparecido. Lo que es peor, una invitada falleció misteriosamente la pasada noche cuando un fragmento de hueso emergió de su abdomen. Johan busca a algunos aventureros que investiguen el almacén y el pozo ciego, y que hagan lo que puedan para asegurarse de que el oro siga fluyendo. Si los PJ aceptan la oferta de Johan, descenderán a la oscuridad, donde los huesos los de enemigos derrotados y de los animales asados yacen mezclados y conspiran bajo los pies de los concelebrantes.

ELEMENTO DE AVENTURA A: JOHAN BATHE

PNJ: Johan Bathe, estresado, nervioso, emocionado

Un mediano maduro y agotado, de barba roja brillante y sombrero caro, que no puede ocultar la falta de sueño a medida que su humor cambia de euforia a ansiedad en un abrir y cerrar de ojos.

Johan Bathe, dueño del salón de banquetes de Meandro del Río, está experimentando actualmente las alegrías y los sinsabores del éxito rotundo. Su sustento, y posiblemente su cuello, dependen de que el festín continúe. Ha mandado buscar algunos aventureros que investiguen los extraños acontecimientos acaecidos bajo su salón; ofrecerá al grupo 500 po y un pase vitalicio al festín.

Johan (bardo 5) guarda un oscuro secreto: ofreció refugio a los rebeldes derrotados durante la rebelión. Ahora está seguro de que sus espíritus han regresado al almacén y a la pila de desechos; solo tienen una cosa en mente: la venganza. Superar una prueba de Sabiduría (Perspicacia) CD 10 permitirá saber que está ocultando información. Y el éxito en una prueba de Carisma (Persuasión, Intimidación) CD 14 le convencerá de que revele su secreto. Durante una conversación también compartirá la siguiente información:

- Dos empleados han desaparecido mientras trabajaban abajo.
- Una invitada murió cuando un fragmento de hueso prorrumpió desde su estómago.
- Un hedor espantoso ha estado ascendiendo desde la parte inferior; está empleando perfume pero los invitados comienzan a quejarse.

ELEMENTO DE AVENTURA B: LA FIESTA DE ARRIBA

La fiesta continúa en el piso de arriba. Durante la exploración del sótano del salón de banquetes, los PJ podrán oír los sonidos de jolgorio sobre ellos. El material de la rejilla que conforma el techo de la zona 2 permite que la luz del festín se cuele formando haces inquietantes. Además, los celebrantes tiran desechos al suelo que en ocasiones caen a través de la rejilla. En la posición 20 del orden de iniciativa de cada asalto, la basura caerá dentro de la habitación. Los PJ tendrán que superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o recibirán 2 de daño perforante de la lluvia de desperdicios. Aún más, los PJ golpeados por los desperdicios deberán superar una tirada de salvación de constitución CD 12 o tendrán desventaja en las tiradas de ataque y habilidad durante ese asalto. Al colectivo óseo y sus secuaces muertos vivientes no les afecta.

ZONA 1: EL ALMACÉN

El almacén frío de piedra del salón de banquetes del Meandro del Río está lleno hasta reventar de provisiones. Del techo cuelgan un sinnúmero de cuartos traseros y canales de caza y ganado. Las paredes están flanqueadas por barriles de hidromiel y vino, y anaqueles rebosantes de mermeladas y quesos. Al aroma agradable de la comida le acompaña un toque de podredumbre.

Un **colectivo óseo** en forma humanoide comenzará a acechar a los PJ en el almacén. Permanecerá bien escondido (Sigilo 25) y les vigilará desde las piezas que cuelgan. Los PJ entrenados en Supervivencia o que tengan un trasfondo relacionado con la caza sentirán que están siendo vigilados. Si se le descubre, el colectivo óseo se transformará en un enjambre y huirá a la zona 2, corriendo si es necesario. Al cabo de un rato en el almacén, los PJ notarán que una canal de ternera se balancea de una forma extraña. Si lo investigan, los PJ presenciarán el siguiente suceso impactante:

De repente, como si fueran gusanos horadando hacia la superficie, los huesos de la carne curada escapan desde su interior y repiquetean hasta formar una pila en el suelo. Adoptan la forma de un pequeño humanoide colmilludo. Al momento, todas las carcasas comienzan a balancearse.

En ese momento, 25 **esqueletos** pequeños atacarán al grupo. No tienen armas, pero su mordisco es equivalente a la acción de espada corta de su perfil. Un grupo con el nivel adecuado debería tener los conjuros y capacidades para convertir esta amenaza en algo trivial; es previsible la posibilidad de destruir a los 25 en 1 asalto. El encuentro está pensado para dar color. Ajústalo para aumentar el grado de amenaza si lo deseas.

El colectivo óseo escapará sigilosamente a la zona 2 cuando se formen los esqueletos.

ZONA 2: LA PILA DE DESPERDICIOS

La puerta se abre para revelar una enorme cámara de desechos hediondos. En la pared del fondo de la sala rectangular hay una abertura grande con una tapa de acero colgando de sus goznes. Hay unas palas apoyadas cerca de la rampa oscura. El aire fresco de la ribera fuera de la habitación se mezcla con el olor de la basura podrida y algo incluso peor. Los prominentes montones de basura se elevan desde el suelo; una lluvia constante de comida, huesos y platos rotos cae a través de la rejilla del techo, en la parte superior.

El suelo de la habitación se considera terreno difícil. El **colectivo óseo** y sus dos esbirros, un par de **tumularios**, están escondidos en los montones de basura.

Una vez que los PJ se hayan adentrado en la sala atacarán, emergiendo para emboscar al grupo. La basura continuará cayendo desde arriba tal y como se describe en el elemento de aventura B.

El colectivo óseo intentará atacar y retirarse. Si el colectivo óseo no tiene enemigos adyacentes al principio de su turno, intentará esconderse. El colectivo óseo hará todas sus tiradas de Sigilo en esta zona con ventaja. Si al principio del turno del colectivo óseo no quedan tumularios en pie, podrá utilizar una acción para invocar dos **tumularios** adicionales a 15 pies o menos de distancia. Las apariciones surgirán de los montones de basura supurante y se unirán al combate. Cuando se derrote al colectivo óseo, el extraño embrujo del salón concluirá.

Los tambaleantes montones de basura

Los enemigos pueden emplear su acción para empujar una pila de basura (ubicadas en A, B y C) encima de un PJ si ambos están al lado de una. El PJ tendrá que superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o quedará apresado durante 1 asalto. En su próximo turno, el PJ podrá emplear su acción para liberarse de la inmundicia. Hay tres pilas como la descrita; una vez empujadas, no podrán volver a utilizarse.

Conclusión

Los intentos de comunicación con el colectivo óseo tienen muchas probabilidades de lograrse. ¿Qué inquietante verdad sobre la victoria de la reina revelará la criatura? ¿Está en verdad la rebelión contra ella acabada?

El paso de obsidiana

CUATRO PJ DE NIVELES 14 A 15

Fuimos amigos hace tiempo. Utilizaba sus conjuros para proteger nuestra arboleda de la oscuridad de los bosques. El espejo fue el que llenó su mente de pensamientos codiciosos; vio su poder y cambió. Hemos mantenido el espejo seguro durante una era, pero sus soldados se hacen más fuertes; y ahora algo se dirige hacia nuestro árbol y no podemos detenerlo. Si su aberración llega hasta la arboleda, el espejo será suyo, y entonces todos sabremos lo que las puntas de las ramas más malvadas nos deparan.

Trasfondo

La aldea feérica de una antigua arboleda ha estado rechazando los ataques de una hechicera que vive en una montaña cercana. Al líder de la aldea, Eusim Filotrenzado, le preocupa sobremanera que la hechicera les arrebate el espejo encantado que protegen. El espejo, también conocido como el Vidrio Curvo, es un poderoso artefacto creado para amplificar la magia.

Eusim se ha enterado de que la hechicera ha creado un arma de asedio monstruosa y que está trasportando sus dos mitades a través de un paso cercano. Los soldados de la hechicera han reforzado el lado boscoso del paso para asegurar la zona en preparación para la llegada de la fuente de alimentación del arma de asedio. Si se unen las dos mitades, sería casi imposible detener el arma resultante. Eusim ofrecerá a los PJ acceso permanente al portal de teletransportación feérico si acceden a impedir que se construya el arma de asedio. Cuando lleguen al frente, los PJ tendrán que sortear las posiciones fortificadas de los soldados mecánicos y enfrentarse a un auténtico juggernaut: el gólem de sal.

Elemento de aventura A: Eusim Filotrenzado

PNJ: Eusim Filotrenzado, anciano, severo, agotado y en declive.

Una evanescente luz ambarina emana del pequeño y preocupado feérico. Sus alas se enroscan levemente en las puntas y, a diferencia de las de su estirpe, están ligeramente desgastadas. Su voz suena como la lluvia que cae sobre el dosel forestal.

Eusim trajo el Vidrio Curvo a la arboleda hace muchos siglos. Le juró a una deidad feérica que lo mantendría a salvo; su poder para amplificar la magia se consideraba demasiado peligroso en manos de los mortales. Ha trabajado sin descanso en su pequeña aldea para asegurarse de mantener el espejo oculto. Lanzó un conjuro que ocultó el espejo en el gran árbol de la arboleda; allí está ligado, indivisible de las ramas y las raíces.

La arboleda tiene un pequeño portal encantado con magia de teletransportación que permite viajes bidireccionales entre el plano material y la dimensión salvaje de los feéricos. Ofrecerá a los PJ libertad de paso a través del portal si acceden a detener al arma de asedio de la hechicera. Revelará la siguiente información:

- El Paso de Obsidiana está a medio día de viaje hacia el este.
- Los soldados de la hechicera han reforzado el lado boscoso del paso.
- El arma de asedio está dividida en dos mitades; la primera ya ha cruzado el paso.
- La segunda mitad está de camino bajando por la montaña: un gólem gigantesco, fabricado para ser el motor del arma de asedio.

Elemento de aventura B: El poder de la arboleda

Permanecer durante un tiempo en la arboleda de Eusim tiene los siguiente efectos:

- Todos los PJ obtendrán el rasgo del monje cuerpo atemporal durante 1 semana.
- Todos los PJ podrán lanzar *paso brumoso* en lugar de una acción de movimiento; solo puede utilizarse una vez.

Elemento de aventura C: El juggernaut se completa

El gólem se coloca en el arnés del enorme filo taladrador. Un chirrido espantoso se incrementa hasta un volumen inaguantable antes de parar súbitamente. La tierra tiembla cuando el juggernaut se incorpora.

Aunque el juggernaut se defenderá, su objetivo principal es la arboleda. No perseguirá a los PJ si huyen. Si el gólem de sal de la zona 1 llega hasta la otra mitad del arma de asedio, ocurrirá de inmediato lo siguiente:

- El gólem de sal se curará por completo y se librará de todos los estados que le afectaran.
- El gólem de sal obtendrá resistencia al daño cortante, contundente, perforante, de frío y de fuego.
- El gólem de sal será vulnerable a los ataques eléctricos.
- El gólem de sal obtendrá **Estela aniquiladora**, un ataque de arma cuerpo a cuerpo: +11 a impactar, alcance 5 pies, hasta 3 objetivos. Impacto: 12 (4d6) de daño cortante.

Elemento de aventura D: Coreografía de combate

Utiliza lo siguiente como una guía táctica desglosada asalto por asalto, o como una secuencia narrativa abstracta, dependiendo de tu estilo de dirección:

Asalto 1. Empieza cuando los PJ se enfrenten a los soldados. Dos veteranos colaborarán para utilizar el cañón arcano (consulta la zona 1) mientras que los otros dos dispararán sus ballestas. Los mirmidones mecánicos se lanzarán al combate cuerpo a cuerpo.

Asalto 2. *Una figura humanoide imponente aparece, moviéndose lenta y deliberadamente, en la parte superior del paso; sus pisadas pueden sentirse incluso a esta distancia*. El gólem de sal aparecerá (en A) y comenzará su trayecto hasta la primera mitad del arma de asedio (en B). El gólem se moverá 40 pies por asalto, empleando ambas acciones. Si se le traba en combate cuerpo a cuerpo, el gólem cesará su marcha y se defenderá. Si no hay enemigos adyacentes, empleará sus acciones para continuar moviéndose hacia su destino.

Asalto 4. Si no encuentra oposición, el gólem recorrerá los 120 pies necesarios para llegar hasta la primera mitad del arma de asedio. Consulta el elemento de aventura C.

ZONA 1: EL PASO DE OBSIDIANA

Los árboles y el suelo franco dan paso a la tierra pedregosa en la linde del bosque. Una cadena montañosa escarpada destaca en el cielo oriental; los picos nevados están envueltos en nubes que se mueven rápidamente. Un amplio paso desciende hasta un campamento fortificado. Las barricadas con pinchos y los toscos parapetos de piedra rodean un filo taladrador de aspecto siniestro acoplado a un arnés grande de cuero. Hay figuras moviéndose detrás de los parapetos.

Hay 2 **mirmidones mecánicos** y 4 **veteranos** en el campamento. Protegerán con sus vidas la primera mitad del arma de asedio. El objeto está reforzado mágicamente (CA 15, 90 pg). Destruir el arnés y su filo taladrador evitará que se complete el juggernaut, pero no detendrá la llegada del **gólem de sal**. Uno de los veteranos estará siempre de guardia.

Si se les ataca, desplegarán primero a los mirmidones en combate cuerpo a cuerpo mientras que los veteranos permanecen tras los parapetos (cobertura parcial) y atacarán con sus ballestas pesadas. Los soldados harán todo lo posible para evitar que los PJ dificulten la llegada del gólem. Los mirmidones emplearán su rociada de grasa estratégicamente y los veteranos utilizarán el cañón arcano para entorpecer el avance de los PJ.

Cañón arcano. Dos veteranos pueden coordinarse para utilizar el cañón arcano suministrado por su señora. Se puede destruir el cañón (CA 12, 25 pg). Los dos veteranos deberán emplear sus acciones para dispararlo.

Pulso Arcano. Ataque con arma a distancia: +7 a impactar, alcance 60/120 pies, un objetivo. Impacto: 8 de daño arcano y el objetivo deberá superar una tirada de salvación de constitución CD 15 o estará aturdido durante 1 asalto. Consulta el elemento de aventura D para saber cómo dirigir el combate.

Conclusión

Claramente, la amenaza de la hechicera persiste. ¿De qué forma querrá vengarse de los PJ por su intromisión? ¿Qué espantoso mal desencadenará si llegara a poseer el Vidrio Curvo?

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Prepared: A Dozen Adventures for Fifth Edition. Copyright 2016, Open Design; Author Jon Sawatsky.

¿ESTÁS PREPARADO?

12 MINIAVENTURAS
PARA NIVELES DE 1 A 15

Se acerca el momento de tu próxima partida y te das cuenta de que te has quedado sin ideas y precisas de cierta inspiración. O puede que decidáis empezar una partida improvisada y necesitéis organizar algo rápidamente. Quizás el DJ tiene que ausentarse de la partida por alguna razón, pero queréis jugar de todas formas.

Sea cual sea el motivo puedes prepararte para una sesión rápida de 5.ª Edición leyendo una de las sugerentes aventuras que se ofrecen en este libro. En su interior puedes encontrar Improbilidades dimensionales, juggernauts, celebraciones embrujadas y mucho más, además de sugerencias para continuar la historia.

Las aventuras en este libro incluyen criaturas del Monster Manual *de 5.ª Edición y del* Tomo de las Bestias.

¿A QUÉ ESTÁS ESPERANDO?
¡ES HORA DE PREPARARSE!

NOSOLOROL

KOBOLD Press

www.nosolorol.com